

CONFERENZA SID. 2023

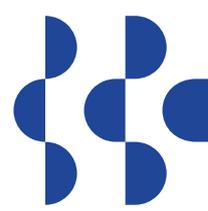


DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

**ATTI DELLA CONFERENZA ANNUALE
DELLA SOCIETÀ ITALIANA DI DESIGN**

PESCARA 12-13 GIUGNO 2023

Università degli Studi G. d'Annunzio di Chieti-Pescara
Dipartimento di Architettura

DESIGN PER LA DIVERSITÀ

COORDINAMENTO E CURA

Giuseppe di Bucchianico
Antonio Marano

PROGETTO GRAFICO

Rossana Gaddi
Raffaella Massacesi
Giulia Panadisi

IMPAGINAZIONE ED EDITING

Sara Jane Cipressi
Simone Giancaspero
Letizia Michelucci
Lara Pulcina

ANALISI DATI E MAPPE

Alessio D'Onofrio
Raffaella Massacesi

COPYRIGHTS

CC BY-NC-ND 4.0 IT

È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

Gli autori dei contributi si rendono disponibili a riconoscere eventuali diritti per le immagini pubblicate.

Ottobre 2024

Società Italiana di Design

societaitalianadesign.it

ISBN 978-88-943380-1-0

- pag. 12** **PREFAZIONE**
Raimonda Riccini
- pag. 18** **INTRODUZIONE**
Antonio Marano, Giuseppe di Bucchianico
- pag. 22** **LE AREE TEMATICHE**
- pag. 23 **Design | Diversità | Persone**
Pete Kercher
- pag. 29 **Design | Diversità | Contesti**
Simone D'Alessandro
- pag. 35 **Design | Diversità | Discipline**
Gabriele Giacomini
- pag. 40** **PROGETTI DI RICERCA**
- PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE**
- pag. 42 **Introduzione**
Emilio Rossi
- pag. 44 **Prodotti, ambienti domestici, malattia di Parkinson**
Una ricerca-azione
Mattia Pistolesi
- pag. 55 **Il museo fuori dal museo**
Il co-design di nuovi servizi museali accessibili e inclusi
Annamaria Recupero, Patrizia Marti
- pag. 66 **I confini delle nostre storie**
Co-progettare narrazioni in contesti marginali per lo sviluppo di immaginari condivisi e inclusivi
Mariana Ciancia, Francesca Piredda, Chiara Ligi
- pag. 78 **Design for Drag**
Il design come strumento di esplorazione dell'individualità e di espressione condivisa delle molteplici forme del sé
Giovanni Maria Conti, Martina Motta, Beatrice Zagatto
- pag. 88 **Il packaging per l'utenza diversificata**
Metodologie e strumenti per il design dell'accessibilità
Marco Bozzola, Irene Caputo, Monica Oddone, Anna Volkova
- pag. 99 **Sostenere le comunità nelle pratiche di innovazione place-based**
Nuovi paradigmi per le pratiche di homemaking in un villaggio urbano integrato per la cura della demenza
Silvia Maria Gramegna, Sara Mariazzi
- pag. 110 **Design, povertà alimentare e persone in condizione di senza dimora**
Strategie co-progettate di contrasto al fenomeno
Raffaele Passaro, Cristian Campagnaro, Martina Leo
- pag. 121 **Valorizzare la diversità nei percorsi di terapia compressiva attraverso la progettazione di un'esperienza di cura intelligente**
Il caso studio del progetto IKE
Giulia Teverini, Anna Caponi, Sebastiano Mastrodonato

- pag. 133 **Progettare oltre la marginalità sociale**
Evoluzione di un laboratorio per il design sociale partecipativo
Nicolò Di Prima
- pag. 144 **Diversità, inclusione e sostenibilità: l'evoluzione del comfort e del benessere nel prodotto imbottito**
Piera Losciale
- pag. 154 **Active Ageing: progettare traiettorie di vita attiva per un'utenza anziana**
Interaction e Service Design per lo sviluppo di un servizio digitale per l'empowerment degli anziani
Alessandro Pollini, Luana Gilio
- pag. 165 **Collaborative Design for o with?**
Come suggerire modelli di design partecipativo per la tutela dell'inclusione e diversità umana
Giuseppe Mincoelli, Silvia Imbesi, Gian Andrea Giacobone
- pag. 176 **Dati e Persona/ggi**
La narrazione come strumento strategico per esplorare unicità e complessità del territorio
Andrea Di Salvo, Cristina Marino, Paolo Tamborrini
- pag. 186 **Il concetto di diversità e di accessibilità comunicativa nel contesto museale**
Problemi, casi, proposte
Dina Riccò, Francesco E. Guida
- pag. 195 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**
- pag. 196 **Introduzione**
Alessio D'Onofrio
- pag. 198 **Pratiche digitali nei distretti manifatturieri del tessile: il progetto Prato Phygital**
Elisabetta Cianfanelli, Maria Claudia Coppola, Filippo Maria Disperati, Leonardo Giliberti, Elena Pucci, Maria Antonia Salomè
- pag. 208 **Urban Material Gardens**
Materiali che parlano del territorio
Flavia Papile, Romina Santi, Barbara Del Curto
- pag. 218 **Protocollo Ad'agio**
Valutazione e adeguamento di ambienti domestici per l'invecchiamento dell'utenza fragile
Isabel Leggiero, Isabella Nevoso, Elena Polleri
- pag. 227 **Shared knowledge**
La sperimentazione di un Cyber-physical system per una ricerca inclusiva e condivisa
Pietro Salvatore Pantano, Patrizia Ranzo, Salvatore Carleo, Arrigo Bertacchini
- pag. 241 **Progetto RAISE. Urban technologies for inclusive engagement**
Strategie design-driven per l'adozione di tecnologie nei contesti urbani della regione Liguria
Francesco Burlando, Claudia Porfirione, Federica Maria Lorusso
- pag. 250 **Zone di resistenza al design per il territorio**
Opportunità e limiti dei comuni in aree marginali interne
Mario Ciaramitaro, Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco

- pag. 261 **Ridefinire le priorità nel progetto degli spazi per l'ospitalità**
Strategie di interior design per una progettazione contract sostenibile
Elena Elgani
- pag. 270 **XALL - Tutta un'altra guida**
Design per l'inclusione: strategie e strumenti per musei inclusivi
Francesca Tosi, Alessia Brischetto, Ester Iacono, Claudia Becchimanzi
- pag. 281 **Il progetto di ecosistemi comunicativi fisico-digitali per l'accesso e la condivisione dei dati del patrimonio storico artistico e culturale**
Il caso del Complesso dei Crociferi a Venezia
Fiorella Bulegato, Lucilla Calogero, Davide Giorgetta
- pag. 291 **L'esperienza dell'indossare**
Dalla prova virtuale dell'indumento al progetto dei contenuti culturali associati alla moda digitale
Annalisa Di Roma, Alessandra Scarcelli
- pag. 302 **Design 4 Diversity**
Il progetto come interprete e agente traduttore di contesti altri
Margherita Vacca, Fabio Ballerini, Giulia Pistoresi, Elisa Matteucci
- pag. 313 **Identità, comunità e produzioni**
Strategie design-oriented per il centro storico di Napoli
Michela Carlomagno, Rosanna Veneziano, Francesca Castanò, Salvatore Cozzolino
- pag. 324 **Comunità sportive come aggregatori della diversità nel contesto urbano**
Indagine etnografica e sviluppo di un modello di coinvolgimento
Viktor Malakuczi, Angela Giambattista, Andrea Gentile, Mariia Ershova
- pag. 335 PROGETTI DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 336 **Introduzione**
Stefania Camplone
- pag. 338 **Design per la salute e la cura degli animali domestici (PHEDE)**
Progettazione e sperimentazione clinica di dispositivi ortopedici innovativi ed ecocompatibili stampati in 3D per stabilizzare il tarso e il carpo del cane
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Davide Paciotti, Daniele Galloppo, Alessandro Di Stefano
- pag. 348 **Progettare con le domande**
Il diverso concettuale tra design, arte e filosofia
Isabella Patti
- pag. 356 **I camici bianchi e l'oro nero**
Le immagini coordinate di Unimark International e quelle "scoordinate" del mondo reale
Michele Galluzzo
- pag. 369 **Ubiquity**
Il design della comunicazione nel progetto ITSERR
Fabrizio D'Avenia, Cinzia Ferrara, Marcello Costa, Chiara Palillo
- pag. 378 **Design innovation and traditional craft**
Approcci multidisciplinari per l'innovazione tecnologica di frontiera dei saperi locali
Ludovica Rosato, Simona Colitti, Andrea Cattabriga, Valentina Gianfrate

- pag. 392 **L'empowerment dei cittadini come co-ricercatori**
La diversità nelle esperienze di walkability
Carla Sedini, Silvia D'Ambrosio, Xue Pei
- pag. 401 **Evoluzione della ricerca scientifica nel design attraverso lo studio delle collaborazioni accademiche**
Uno studio basato sull'evoluzione delle collaborazioni accademiche e dei temi di ricerca nel campo del design
Gianluca Carella, Andrea Vian, Annalisa Barla, Emilia Kunst, Daniele Pretolesi, Francesco Zurlo
- pag. 412 **Supportare la biodiversità culturale della conoscenza, ricerca e pubblicazione in design**
Elena Maria Formia, Eleonora Lupo, Lorela Mehmeti
- pag. 424 **Multidisciplinarietà e percorsi didattici esperienziali**
Design "pedagogico" e animazione per lo sviluppo di competenze trasversali
Vincenzo Maselli, Anna Florian
- pag. 434 **Il toolkit "Inclusive Signs"**
Generare concetti inclusivi per il progetto di design attraverso interpolazioni semiotiche
Emilio Rossi
- pag. 445 **Memorie, storie e paramnesie**
La questione del digitale tra cultura di progetto e indagine storica
Letizia Bollini, Francesco E. Guida
- pag. 454 **Pietra viva**
Processi trasformativi per una progettualità more-than-human
Chiara Scarpitti, Enza Migliore
- pag. 464 **Co-progettare oltre il concetto di limite**
Sperimentazione del tool "Inclusive multimodal personas" in workshop partecipativi
Federica Delprino

pag. 475 IDEE DI RICERCA

IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / PERSONE

- pag. 477 **Introduzione**
Raffaella Massacesi
- pag. 479 **Future Wireframes**
Visioni condivise attraverso lo Speculative Design
Xavier Ferrari Tumay
- pag. 487 **La città Queer**
Come il design può intervenire nella progettazione di spazi pubblici queer attraverso pratiche partecipative e di innovazione sociale
Valentina Ferreri, Laura Galluzzo
- pag. 495 **Progettare l'interattività**
Design partecipativo per il benessere psico-sociale negli spazi urbani quotidiani
Marco Manfra, Giorgia Curtabbi, Chiara De Angelis, Ilaria Fabbri

- pag. 503 **Basic [Gender] Design**
Modelli e format di insegnamento al design, inclusivi e non normativi, per la preservazione e valorizzazione delle unicità
Alessio Caccamo, Carlotta Belluzzi Mus
- pag. 510 **Visualizzazione inclusiva**
Design della comunicazione per un accesso democratico all'informazione
Michela Rossi
- pag. 517 **Digital Custom Design**
Il design digitale al servizio della diversità umana e sociale
Roberta Angari, Gabriele Pontillo
- pag. 526 **Dalla cura del sé alla cura del pianeta**
Processi multidisciplinari per un design somaestetico e rigenerativo
Annarita Bianco
- pag. 534 **Disability led design. Un cambiamento di paradigma nel campo della progettazione protesica**
Trasferire il potere progettuale per valorizzare l'individualità delle persone con disabilità attraverso il design di protesi
Paride Duello, Camilla Gironi
- pag. 541 IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / CONTESTI**
- pag. 542 **Introduzione**
Rossana Gaddi
- pag. 545 **Design per e con i sistemi territoriali**
Nuove strategie di networking e sharing del sapere
Irene Fiesoli, Manfredi Sottani, Alessio Tanzini
- pag. 555 **Il rituale come strumento di ricerca progettuale per esplorare la dimensione culturale e simbolica dell'entomofagia**
Cecilia Padula, Arianna Cattaneo, Laura Pirrone
- pag. 565 **Scenari sostenibili per ecosistemi digitali**
Annapaola Vacanti, Michele De Chirico, Carmelo Leonardi
- pag. 571 **Design per l'interazione tra uomo e natura**
Strategie per la connessione tra sistemi naturali e artificiali attraverso il rewilding e la sensoristica IoT
Mariarita Gagliardi, Silvana Donatiello
- pag. 578 **CHOURMO**
Il ruolo del design strategico per la rivitalizzazione delle aree interne italiane attraverso un progetto di valorizzazione territoriale delle zone di "Cintura"
Denise de Spirito
- pag. 585 **Valorizzazione dei rifiuti tessili attraverso il design circolare**
Sperimentazione di pratiche di riciclo per altre possibilità applicative
Carmen Digiorio Giannitto
- pag. 592 **Nuovi contesti lavorativi digitali per favorire la rivitalizzazione dei borghi d'Italia**
Il design come strumento per l'implementazione dell'innovazione sociale
Asja Aulisio, Martina Spinelli

- pag. 600 **Interventi progettuali discreti in spazi museali**
Utilizzo di tecnologie digitali per la fruizione di esperienze interattive naturali
Giorgio Dall'Osso, Silvia Gasparotto
- pag. 607 **Design per la riconnessione con la natura**
La luce nelle coltivazioni idroponiche indoor
Giovanni Inglese
- pag. 614 **Territori accessibili**
Forme di comunicazione per una narrazione inclusiva dei territori attraverso metodologie di co-design
Rosanna Cianniello, Antonella Rosmino, Sarah Jane Cipressi, Michela Musto
- pag. 622 **Design per il territorio materiale e immateriale**
La diversità dei settori produttivi del Made in Italy come modello di filiera co-partecipata
Stefano Salzillo
- pag. 629 **Il design come forma di dialogo tra produzione, carcere e società**
Il caso studio Officine27
Maria Manfroni, Calogero Mattia Priola
- pag. 637 **Peculiarità industriali. Persone, tecnologie e contesti**
Enrica Cunico, Giovanna Nichilò, Elena Cavallin
- pag. 644 **Distretti conciarci**
Nuove pratiche e territori del progetto di moda Made in Italy
Edoardo Brunello
- pag. 651 **Paesaggi della moda sostenibile**
La dimensione progettuale incontra persone, luoghi e culture
Carmela Ilenia Amato, Martina Orlacchio
- pag. 659 **Integrare tecnologie e apprendimento esperienziale nel design degli spazi di lavoro**
Un approccio per lo sviluppo di competenze strategiche in contesti di lavoro ibrido
Sofia Cretaio, Leonardo Moiso
- pag. 667 **Oceano, distanze da accorciare con riti di comunità**
Giovanna Tagliasco, Chiara Garofalo, Omar Tonella
- pag. 674 **XYZ**
Nuove generazioni e stereotipi di genere
Sara lebole
- pag. 681 **Interazione lenta per i Next Billion Users in Italia**
Il design dei servizi pubblici per le prossime comunità digitali
Niccolò Colafemmina
- pag. 690** **IDEE DI RICERCA. DESIGN / DIVERSITÀ / DISCIPLINE**
- pag. 691 **Introduzione**
Massimo Di Nicolantonio
- pag. 694 **Tendenza dissidente**
Sulla pratica del designer di moda Massimo Osti
Edoardo Ferrari

- pag. 701 **Cyborg Fashion**
Progettare la moda con l'Intelligenza Artificiale
Paolo Franzo, Margherita Tufarelli
- pag. 710 **Strumenti e metodi per progettare servizi pubblici digitali equi e sostenibili**
Verso un approccio More-Than-Human Centered
Domenico Schillaci, Mauro Filippi
- pag. 717 **Un modello esplorativo per definire contesti e confini della creatività quale meta-disciplina**
Sergio Degiacomi, Chiara Lorenza Remondino
- pag. 723 **Advanced design e video gioco**
Strumento di indagine e spazio di progetto
Alberto Calleo
- pag. 730 **Verso una percezione "pseudo-aptica" dei materiali per il design**
Metodologia di progettazione sinestesica per la trasmissione delle qualità tattili attraverso media digitali
Marina Ricci
- pag. 738 **Design biomimetico e design biofilico**
Progettare l'incontro delle discipline bio-ispirate per riconnettere l'uomo al sistema naturale
Mariangela Francesca Balsamo, Matilde Molari

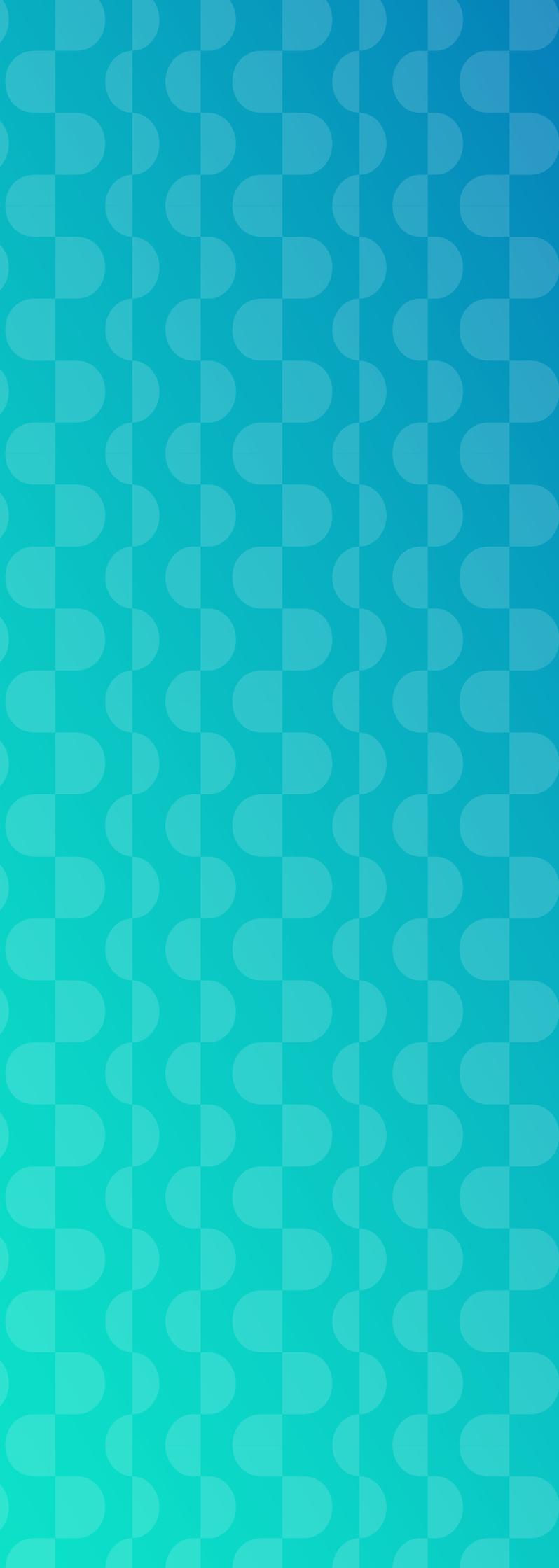
pag. 745 SEZIONE MULTIMEDIALE

- pag. 746 **Narrazioni multimediali per il design**
Giulia Panadisi, Ivo Spitilli

pag. 766 PROGETTI E IDEE DI RICERCA

- pag. 767 **Progetti e idee di ricerca, matrici, analisi e confronti**
Alessio D'Onofrio
- pag. 782 **Progetti e idee di ricerca, visualizzazione dei dati**
Raffaella Massacesi

pag. 803 SID RESEARCH AWARD



IDEE DI RICERCA

**DESIGN
DIVERSITÀ
DISCIPLINE**

Tendenza dissidente

Sulla pratica del designer di moda Massimo Osti

Dissident tendency

On Massimo Osti's fashion design practice

Edoardo Ferrari¹

Il contributo prende forma dallo studio dei materiali editoriali e tessili ideati dal designer Massimo Osti per focalizzarsi sul progetto di moda a partire dalla formazione come grafico pubblicitario. L'attività di Osti oltre a caratterizzarsi di un'attitudine alla ricerca e al disegno di molteplici possibilità – sia per la produzione dei capi che per la comunicazione dei marchi – definisce una modalità di lavoro transdisciplinare. Superando il confine tra grafica e moda, tra processo, ricerca e risultato, dà origine a una convergenza delle discipline e dei metodi produttivi all'interno di un unico sistema. E con la lettura dei progetti conservati in Massimo Osti Archive (Bologna) il presente testo intende avvicinare il designer alla professione dell'art director.

The contribution takes shape from the study of editorial and textile materials created by designer Massimo Osti to focus on his design contribution in fashion starting from his education as a graphic designer. Osti's activity isn't only characterised by an attitude for research and the design of multiple possibilities – both for garment production and brand communication – but also defines a transdisciplinary way of working. By crossing the boundary between graphics and fashion, between process, research and result, he creates a convergence of disciplines and production methods within a single system. And with the reading of the projects preserved in the Massimo Osti Archive (Bologna), this text intends to bring the designer closer to the profession of the art director.

¹Dipartimento di Culture del progetto, dottorando di ricerca ambito Arti visive, performative e moda, Università Iuav di Venezia.
ORCID: 0000-0001-5190-901X
eferrari2@iuav.it



Premessa

L'esperienza progettuale di Massimo Osti (1944-2005) affonda nella moda con una specifica attitudine derivante dalla grafica e dalla comunicazione visiva. Formatosi a partire da corsi serali di grafica, già dalla fine degli anni sessanta il designer bolognese inizia a lavorare attraverso una traslazione di strumenti e metodi affini all'editoria per disegnare capi di moda. Questo preciso processo di lavoro – e con esso i risultati ottenuti – dà origine a quella che William Gibson definisce una 'tendenza dissidente'. Le parole, derivanti dalla conversazione tra l'autore statunitense e il designer Errolson Hugh, descrivono un controllo di conoscenze e competenze all'interno di una convergenza tra differenti pratiche progettuali (Gibson-Hugh, 2012, p. 7). Così, lo studio intende riflettere sulle possibilità complementari del design, senza chiudersi all'interno di un'unica disciplina. Provando a costruire una comparazione tra il lavoro di Osti e le professioni oggi attive nella moda, questo intervento pone una domanda di ricerca a partire da un caso storico per ripensare le definizioni di figure progettuali interne e convergenti nel fashion design e nel graphic design.

Denominatori comuni

"Ideas from Massimo Osti" è il payoff di C.P. Company, la frase che si fonde al marchio di abbigliamento disegnato nel 1978 e caratterizzato dalla presenza dei lineamenti grafici di un marinaio sorridente insieme al nome del brand. Questo payoff è usato come titolo del volume curato da Daniela Facchinato in tributo agli oltre trent'anni di lavoro di Osti (Facchinato, 2012). E questa frase è anche l'indicatore delle qualità creative e delle molteplici testimonianze che hanno abitato i suoi brand, i capi, i magazine, le immagini, i loghi, le sperimentazioni e le innovazioni tessili che Osti ha ideato. In seguito, come riportato in molte quarte di copertina del magazine «C.P. Company» – pubblicazione avviata in occasione della collezione Spring/Summer 1985 – la frase si trasformerà in 'Massimo Osti Studio disegna', seguita da un elenco di marchi quali C.P. Company, Stone Island, Coast to Coast e Boneville. Successivamente alla cessazione delle cariche nel 1992 all'interno della Sportwear Company S.p.A. (precedentemente C.P. Company S.p.A.), nel 1995 Osti fonda 'Massimo Osti Production', un nuovo brand interessato a rafforzare il valore del prodotto, dove funzionalità e forma sono chiamate a cooperare per restituire i caratteri del metodo di lavoro. Così le parole idea, disegno e produzione diventano, negli anni di attività, gli strumenti di Osti, aspetti peculiari del processo creativo.

L'estetica del capo indossato, consumato dal tempo e dall'uso, con i colori sbiaditi e gli espliciti riferimenti all'uniforme militare, descrive



NOTA 1

Nel corso del primo anno dedicato alla messa a fuoco del tema di ricerca dottorale, è stato possibile definire un campo di azione interessato alla moda in relazione alla progettazione grafica e alla direzione artistica. Lo scambio con docenti e collaboratori dell'area di ricerca sugli studi di moda dell'Università Iuav di Venezia, e la testimonianza dell'archivio Massimo Osti, hanno permesso di dare una prima forma a nuove riflessioni progettuali. A partire dall'applicazione di un metodo qualitativo attraverso interviste con gli eredi Agata e Lorenzo Osti, e lo studio dei processi produttivi identificati nella lettura dei materiali conservati in archivio, il risultato è stato esplicitato dalla comprensione e discussione dei metodi che caratterizzano la figura del graphic designer nella progettazione di moda.

la moda di cui è artefice Osti. Un'eredità testimoniata nel suo archivio conservato dagli eredi a Bologna che offre un vasto inventario delle sue creazioni, degli oggetti e delle ossessioni, e dei progetti incompiuti (1).

"Chomp Chomp ...", il primo brand ideato nel 1967 per la creazione di una linea di t-shirt ispirata alla Pop Art, è caratterizzato dal codice comunicativo di un balloon del fumetto. Con la raffigurazione dell'onomatopea di un cuore preso a morsi nascono magliette dai colori sgargianti, e le stampe tinta su tinta o con l'utilizzo dei retini della quadricromia dichiarano l'esplicita relazione con le strisce dei cartoons che abitavano le pagine dei quotidiani.

La serigrafia, un procedimento di stampa utilizzato per la produzione di stampe su carta, viene traslata sul tessuto, e quell'imperfezione dovuta dal passaggio dell'inchiostro attraverso la matrice diventa elemento grafico. Questa è la firma della ricerca di Osti, l'inizio della grafica che diventa moda. Tutti gli strumenti che fino a quel momento erano applicati all'editoria passano sulla stoffa, definendo la pratica dello studio grafico CD2, lo studio fondato con Giorgio Sgorbati e Lucio Festi.

Nella più recente pubblicazione *Can You Feel It? Effectuating Tactility and Print in the Contemporary* (2016) l'editor e fondatore di Onomatopoeic projects Freek Lomme accoglie nel volume l'intervento di artisti, accademici e studiosi, per la formulazione di una riflessione corale sulla matericità e la tattilità nell'editoria. Qui, il contributo dell'attuale direttore di Art Hub Copenaghen, Lars Bang Larsen, esplora il valore della stampa all'interno della società. L'autore riflette sulla stampa come mezzo di comunicazione e forma espressiva che non cela i rapporti di produzione, ma esplicita la singolarità della riproduzione attraverso questa tecnica.

Structurally, printing techniques often bear witness to the will of the material vis-à-vis intention: the wood and the stone resist and re-direct ever so slightly the carving tools, the rings of the wood re-appear in the print, the light reflects in the opacity of the ink... In the modernist print, the ground is often integrated in the figure; not in terms of background or middle ground, but as the industrially fabricated ground - paper, fabric - that carries and absorbs the humanly-artistically created figure.

(Bang Larsen, 2016, pp. 45-46).

Questa riflessione, utile per comprendere il processo utilizzato da Osti, porta alla luce la transitorietà della stampa e le stesse potenzialità del materiale stampato. Che sia tessuto o carta, l'attenzione è rivolta all'analisi della superficie di lavoro e al messaggio che può contenere. In questo studio, pertanto, si intende rimarcare come l'articolata attività professionale di Osti tratti la sfera materiale come



NOTA 2

Il lavoro di Massimo Osti è documentato dal volume precedentemente introdotto Ideas from Massimo Osti (2012). Gli aspetti progettuali della moda sono messi in particolare rilievo perché rivelatori di importanti innovazioni sulla creazione e l'utilizzo di nuovi tessuti. Tra questi è possibile citare il tinto "in capo", la tela stella, il raso gommato e il tessuto a cristalli liquidi. Per approfondire si veda il capitolo Textile Innovations, in Facchinato, D. (2012). Ideas from Massimo Osti (pp. 94-187). Bologna: Damiani.

dispositivo comunicativo. Così, il supporto destinato a subire l'attività di fissaggio di un inchiostro diventa esso stesso oggetto narrativo, dove il contenuto trae forza e forma dallo stesso supporto che lo veicola (2).



FIG. 1.

Fotografia di Daniela Facchinato, Massimo Osti Archive. «C.P. Company magazine», Autumn/Winter 1985. Dettaglio della doppia pagina con inserimento di ottavino stampato in bianco/nero con le fotografie di Daniela Facchinato.

La filosofia di un marchio in una fotocopia

L'utilizzo di forbici e fotocopiatrice hanno permesso a Osti di disegnare capi montando fisicamente campioni a grandezza naturale, e con l'ideazione di nuovi procedimenti di tintura e la continua ricerca di nuovi tessuti è stato innovatore dello sportswear. Queste convergenze tra sperimentazione, innovazione e comunicazione sembrano manifestare al mercato nuove possibilità derivanti dall'attraversamento dei confini della grafica per arrivare alla moda.

NOTA 3

La fondazione di C.P. Company deriva dalla congiunta causa presso il tribunale tedesco per furto di nome e cognome da parte di Chester Barry e Fred Perry. Precedentemente chiamata Chester Perry (1971-77), come il nome dell'azienda dove lavora Bristow, il protagonista dell'omonimo fumetto di Frank Dickens, il marchio di Osti era stato concepito in seguito al progetto Chomp Chomp ... come un grande studio di grafica applicata alla moda.

Nel 1986 Osti disegna, a otto anni dalla nascita di C.P. Company e a quindici dalla fondazione di Chester Perry (3), la C.P. Collection, un'intera linea di abbigliamento focalizzata sull'utilizzo di nuovi materiali. Il trattamento dei tessuti, come Church Cotton e Shining Silk, diventa elemento narrativo dei capi che spaziano all'interno del guardaroba maschile, dai cappotti, agli abiti, dalle giacche e le camicie ai calzini e ai boxer. L'immaginario comunicativo costruito all'interno di questa nuova linea è definito da un esplicito cambio formale: le scatole contenenti i capi sono serigrafate sul fondo con una fotografia in bianco su fondo nero, come a ricordare una radiografia del capo stesso. Questa descrizione tramite l'immagine sembra trasformare le irregolarità in pregi, dove le pieghe e i punti più scuri definiti dallo scatto fanno



emergere altre qualità quali il materiale e il disegno del capo. In occasione della presentazione di questa nuova linea, Osti disegna per la galleria d'arte Studio Marconi di Milano un armadio in legno, un mobile ispirato all'estetica degli uffici, dove nicchie e cassetti accolgono i capi esposti su grucce o semplicemente ripiegati all'interno di scompartimenti. La presentazione di questa collezione abita, attraverso la fotografia, il magazine «C.P. Company» Spring/Summer 1988. Questo esempio aiuta a esplicitare una metodologia di lavoro interessata a produrre una visione d'insieme, che coniuga sistema comunicativo e ideazione del capo. Ne sono esempio la tecnica fotografica utilizzata per enfatizzare i dettagli del tessuto, la distribuzione del magazine «C.P. Company» nelle edicole, e la progettazione di oggetti editoriali, quali etichette, libri e materiali stampati descrittivi di una pratica interna alla progettazione di moda. Elementi che, insieme, conferiscono una specifica qualità al lavoro del designer. La sensibilità messa in gioco non separa capo e immagine all'interno del contesto, ma genera nuova forza dalla cooperazione delle parti. È questa prospettiva a essere caratteristica della pratica dell'art director come descritta dall'autore Steven Heller:

Art direction is a convergence of various expertise and talent all with a similar focus to create a visual and textual entity. It is, moreover, a practice that does not demand expertise or talent in any one particular discipline, but rather an understanding (or instinct) that enables one to identify and "direct" others with those skill sets (Heller, 2005, p. XVII).

L'affermazione permette di assimilare la professione dell'art director alla progettazione di Osti, poiché mette in luce il movimento unilaterale svolto per il raggiungimento di un risultato, a partire dalla collaborazione di differenti professioni. Le figure coinvolte e le competenze attivate conferiscono all'identità dei marchi disegnati da Osti una precisa qualità produttiva derivante dal metodo.

But he threw his heart into all that upheaval that led - in addition to an extraordinary and anticipatory theory of work as a production of language and relationships. if not the end of the work itself - to a unique moment (let's call it the Bolognese new wave) that really succeeded in cultivating cultural subjects/objects capable of enduring intact into the present and beyond (Antonelli, 2019, p. 128).

Descritto da Carlo Antonelli nella rivista «Archivio» come un comunicatore e non un fashion designer, l'autore sottolinea come la qualità di Osti risieda nella produzione di un unico linguaggio progettuale. La rimarcata innovazione progettuale di Osti risiede nell'unione di tecniche, strumenti e metodi interni alla grafica per disegnare sup-



porti comunicativi e capi d'abbigliamento. E con la testimonianza dei materiali analizzati emerge la possibilità di avvicinare le due pratiche così da generare uno stravolgimento dei rapporti tra queste professioni. Come gli autori Jay Hess e Simone Pasztorek associano alla collaborazione tra il graphic designer Peter Saville e il designer Yohji Yamamoto a metà degli anni ottanta l'origine in cui "graphics' became as vital for fashion" (Hess-Pasztorek, 2010, p. 9), Osti rende visibile, attraverso la propria storia, le potenzialità nella convergenza tra le discipline.

Diversamente da molti indumenti casual ripensati da altri marchi della moda italiana, dal lavoro di Massimo Osti nascono capi che mantengono la forza espressiva dei modelli di partenza, un'identità forte che in altri casi si perde. Nonostante la funzionalità sia una componente essenziale nel design di Osti, il risultato a cui egli giunge è la creazione di un immaginario vigoroso, più prossimo alle visioni dello steampunk che alla razionalità del good design (Danese, 2018, pp. 337-338).

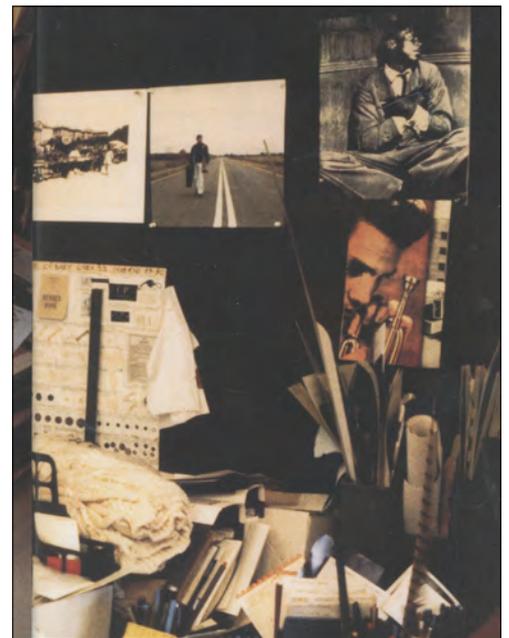
FIG. 2.

Fotografia di Daniela Facchinato, Massimo Osti Archive. «C.P. Company magazine», Spring/Summer 1988. Scansione della pagina raffigurante i capi della C.P. Collection inseriti all'interno dell'armadio disegnato da Massimo Osti per l'esposizione in Galleria d'arte Studio Marconi di Milano.



FIG. 3.

Fotografia di Daniela Facchinato, Massimo Osti Archive. «C.P. Company magazine», Autumn/Winter 1990. Scansione della pagina raffigurante la fotografia dello Studio Osti.



Il lavoro di Osti risulta così, anche attraverso le parole di Elda Danese, definito dalla necessità di funzionalità all'interno del progetto. Osti disegna, attraverso una pratica convergente, una graduale messa a fuoco del progetto di moda. E questa volontà di interpretare l'editoria, l'immagine e il supporto stampato al pari della creazione di un capo rende visibile la coesistenza di un legame maggiore: una transdisciplinarietà all'interno della progettazione. Attivata attraverso ricerca e metodo, questa pratica sembra avvicinarsi alla definizione della direzione artistica di moda. In parallelo, la stessa assenza del lavoro di Osti nelle pubblicazioni volte a esporre il contatto tra fashion design e graphic design (Blanchard, 2004; Farrelly, 1995; Hess-Pasztorek, 2010; Teunissen-Van der Voet-Brand, 2013) rivela la necessità di



affrontare la ricerca con una metodologia interessata a descrivere il progetto a partire dalla stessa definizione di pratica e produzione impiegati nella creazione di moda e dei suoi immaginari.

BIBLIOGRAFIA

Antonelli, C. (2019). *Post-ideological autonomus island*. *Archivio*, 4, 122-135.

Bang Larsen, L. (2016). *Tracing circles with other centres: Notes on print and the materiality of affect*. In F. Lomme (A cura di), *Can you feel it? Effectuating tactility and print in the contemporary* (pp. 41-62). Eindhoven: Onomatopee.

Danese, E. (2018). *C.P. Company: Goggle Jacket*. in M.L. Frisa, G. Monti, S. Tonchi (A cura di), *Italiana. L'Italia vista dalla moda 1971-2001, catalogo della mostra, (Milano, Palazzo Reale, 22 febbraio-6 maggio 2018, pp. 337-338)*. Venezia: Marsilio.

Facchinato, D. (2012). *Ideas from Massimo Osti*. Bologna: Damiani.

Farrelly, L. (1995). *Wear me: Fashion + graphics interaction*. Londra: Booth-Clibborn.

Heller, S. Vienne, V. (1999). *The education of an art director*. New York: Allworth Press.

Hess, J. Pasztorek, S. (2010). *Graphic design for fashion*, Londra: Laurence King Publishing.

Teunissen, J. Van der Voet, H. Brand, J. (A cura di). (2013). *Couture graphique: Fashion, graphic design & the body*. Houten: Uitgeverij Terra Lannoo; Breda: Moti.

Blanchard, T. (2004). *Fashion & graphics*. Londra: Laurence King.

Fonti archivistiche

Massimo Osti Archive, Bologna.



CONFERENZA SID. 2023



DESIGN
DIVERSITÀ

PESCARA 12.13 GIUGNO

SID Società Italiana di Design
Italian Design Society