

OFFICINA



40

Direttore editoriale Emilio Antoniol

Direttore artistico Margherita Ferrari

Comitato editoriale Letizia Goretti, Stefania Mangini, Rosaria Revellini, Elisa Zatta

Comitato scientifico Federica Angelucci, Stefanos Antoniadis, Sebastiano Baggio, Matteo Basso, Eduardo Bassolino, Maria Antonia Barucco, Martina Belmonte, Viola Bertini, Giacomo Biagi, Paolo Borin, Alessandra Bosco, Laura Calcagnini, Federico Camerin, Piero Campalani, Fabio Cian, Sara Codarin, Silvio Cristiano, Federico Dallo, Doriana Dal Palù, Francesco Ferrari, Paolo Franzo, Jacopo Galli, Silvia Gasparotto, Gian Andrea Giacobone, Giovanni Graziani, Francesca Guidolin, Beatrice Lerma, Elena Longhin, Antonio Magarò, Filippo Magni, Michele Manigrasso, Michele Marchi, Patrizio Martinelli, Cristiana Mattioli, Fabiano Micocci, Mickeal Milocco Borlini, Magda Minguzzi, Massimo Mucci, Maicol Negrello, Corinna Nicosia, Maurizia Onori, Valerio Palma, Damiana Paternò, Elisa Pegorin, Laura Pujia, Silvia Santato, Roberto Segà, Gerardo Sempredon, Chiara Scanagatta, Chiara Scarpitti, Giulia Setti, Francesca Talevi, Oana Tiganea, Ianira Vassallo, Luca Velo, Alberto Verde, Barbara Villa, Paola Zanotto

Redazione Martina Belmonte, Paola Careno, Silvia Micali, Arianna Mion, Libreria Marco Polo, Sofia Portinari, Marta Possiedi, Tommaso Maria Vezzosi

Web Emilio Antoniol

Progetto grafico Margherita Ferrari

Proprietario Associazione Culturale OFFICINA*

e-mail info@officina-artec.com

Editore anteferma edizioni S.r.l.

Sede legale via Asolo 12, Conegliano, Treviso

e-mail edizioni@anteferma.it

Stampa AZEROprint, Marostica (VI)

Tiratura 150 copie

Chiuso in redazione il 15 febbraio 2023, in Siria e Turchia si sta ancora scavando tra le macerie

Copyright opera distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale



L'editore si solleva da ogni responsabilità in merito a violazioni da parte degli autori dei diritti di proprietà intellettuale relativi a testi e immagini pubblicati.

Direttore responsabile Emilio Antoniol

Registrazione Tribunale di Treviso

n. 245 del 16 marzo 2017

Pubblicazione a stampa ISSN 2532-1218

Pubblicazione online ISSN 2384-9029

Accessibilità dei contenuti

online www.officina-artec.com

Prezzo di copertina 10,00 €

Prezzo abbonamento 2023 32,00 € | 4 numeri

Per informazioni e curiosità

www.anteferma.it

edizioni@anteferma.it



OFFICINA*

“Officina mi piace molto, consideratemi pure dei vostri”

Italo Calvino, lettera a Francesco Leonetti, 1953

Trimestrale di architettura, tecnologia e ambiente

N.40 gennaio-febbraio-marzo 2023

Rivoluzione

Il dossier di OFFICINA*40 - Rivoluzione è a cura di Emilio Antoniol.

Hanno collaborato a OFFICINA* 40:

Tommaso Antiga, Emilio Antoniol, Maria Antonia Barucco, Laura Badalucco, Davide Baggio, Roshan Borsato, Alberto Cervesato, Giulia Conti, Nicola Corsetto, Eugenio De Ruggiero, Paola Fortuna, Letizia Goretti, Marco Marangoni, Massimo Mucci, Silvia Narducci, Margherita Pasquali, Monica Pastore, Michele Pelloso, Martina Pietropaoli, Caterina Rigo, Laura Scala, Chiara Scanagatta, Giulia Sola.

OFFICINA* è un progetto editoriale che racconta la ricerca. Tutti gli articoli di OFFICINA* sono sottoposti a valutazione mediante procedura di double blind review da parte del comitato scientifico della rivista. Ogni numero racconta un tema, ogni numero è una ricerca. OFFICINA* è inserita nell'elenco ANVUR delle riviste scientifiche per l'Area 08.



Rivoluzione

Revolution

n.40-gen-feb-mar-2023

Urban Regeneration

Laura Scala

-
- 6** **INTRODUZIONE**
È tempo di rivoluzioni?
Is it time for revolutions?
Emilio Antonioli
- 10** **Liberare il lessico**
Liberating the Lexicon
Martina Pietropaoli
- 20** **La progettazione condivisa di dettagli rivoluzionari**
The Shared Design of Revolutionary Details
Maria Antonia Barucco
- 28** **DR: Digital Reintegration**
Nicola Corsetto
- 36** **Progettare terre collettive**
Designing Collective Lands
Margherita Pasquali, Caterina Rigo
- 46** **Ecoarchitettura e rivoluzione**
Eco-architecture and Revolution
Marco Marangoni, Massimo Mucci
- 54** **Progetto su misura**
Bespoke Project
Chiara Scanagatta
- 64** **Circular Design Strategies**
Laura Badalucco, Paola Fortuna
- 74** **INFONDO**
Internet killed the Video Star
Stefania Mangini
-
- 4** **ESPLORARE**
A cura di Margherita Ferrari
- 76** **PORTFOLIO**
Le quaranta OFFICINE*
Forty OFFICINE*
A cura di Margherita Ferrari
- 80** **IL LIBRO**
Contro_urbanesimo
Versus_Urbanism
Davide Baggio
- 82** **I CORTI**
Lo Stato libero di Cospaia: quando l'utopia prese forma
The Free State of Cospaia: when utopia took shape
Letizia Goretti
- 84** **Processi di produzione culturale**
Cultural Production Process
Alberto Cervesato
- 86** **L'IMMERSIONE**
Il computer come nuovo strumento di progetto
The Computer as a New Design Tool
Monica Pastore
- 90** **Rivoluzione educativa come evoluzione progettuale**
Educational Revolution as Design Evolution
Giulia Sola, Eugenio De Ruggiero
- 94** **SOUVENIR**
La poetica del dissenso
Sciopero interprofessionale
The Poetics of Dissent
Interprofessional Strike
Letizia Goretti
- 96** **TESI**
Una danza di manti purpurei
A Dance of Purplish Mantles
Giulia Conti
- 100** **IN PRODUZIONE**
La nuova programmazione pubblica in ottica di sostenibilità
The New Public Programming in Optics of Sustainability
Roshan Borsato, Michele Pelloso
- 104** **CELLULOSA**
La rivoluzione è di tutti
a cura dei Librai della Marco Polo
- 105** **(S)COMPOSIZIONE**
Don't you know it's gonna be (all right)
Emilio Antonioli

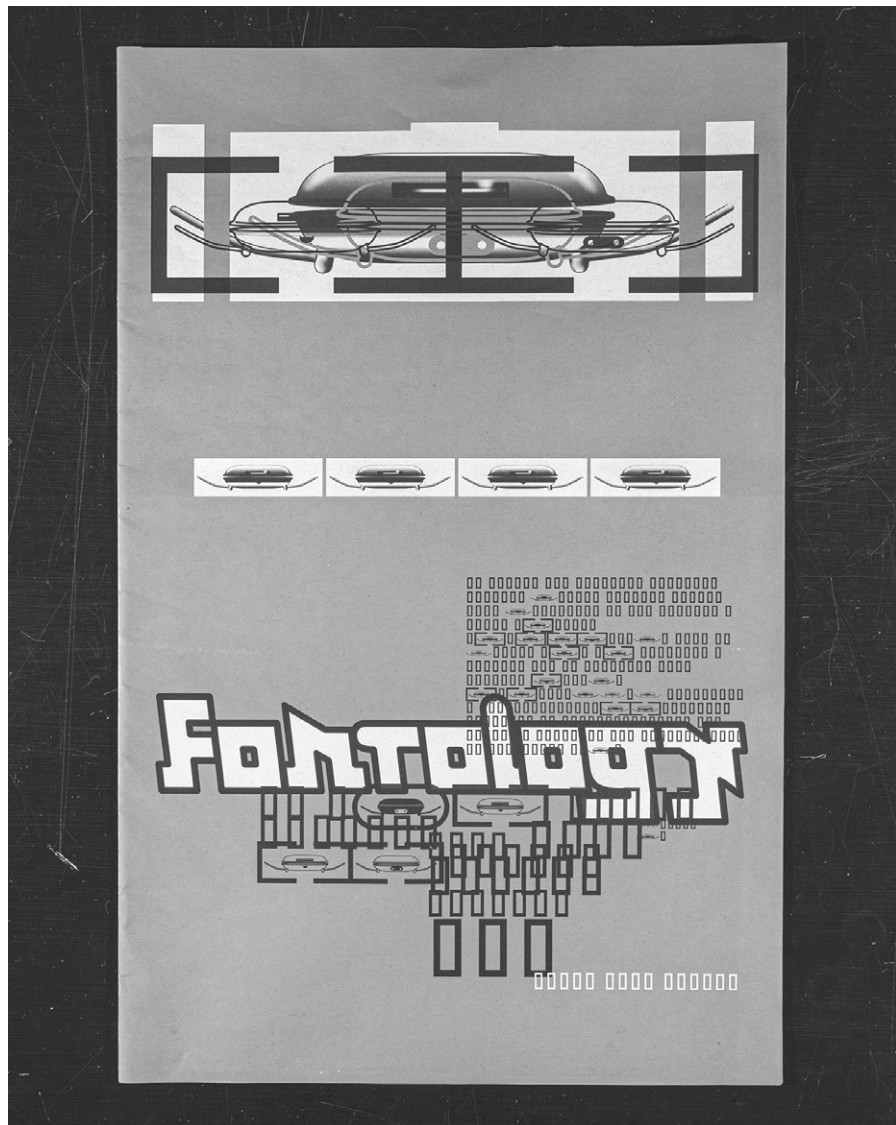
Monica Pastore

PhD, Scienze del design, Università Iuav di Venezia.
mpastore@iuav.it

The Computer as a New Design Tool

*Between the 1980s and 1990s the Italian graphic design scene was overwhelmed by the advent of the personal computer, specifically Apple Computer's Macintosh model, which, by means of a new and simplified graphic interface and dedicated software, allowed graphic designers direct access to the design phases that had previously been the exclusive prerogative of technicians. The essay investigates this digital revolution by reporting on some emblematic and unknown Italian case studies that enter new project areas and develop hybrid visual languages, peculiar to the national panorama.**

A partire dalla metà degli anni Ottanta l'ambito del graphic design ha subito profonde mutazioni legate alla trasformazione delle strumentazioni tecnologiche che, con l'avvento del personal computer, in particolare con il modello Macintosh dell'azienda Apple Computer – immesso in commercio nel 1984 –, e la diffusione del *desktop publishing*, travolgono e modificano profondamente tutto l'ambito del progetto grafico. Difatti, come scrive la ricercatrice Emily McVarish nell'introduzione del saggio *Inflection point* (2017), dedicato alle pionieristiche esperienze statunitensi, il graphic design è stato uno dei primi settori a essere completamente tra-



01. Fontology specimen 1994-96, Fontology type specimen | Fontology specimen 1994-96, Fontology type specimen.
Monica Pastore courtesy Fabrizio Schiavi

Il computer come nuovo strumento di progetto

Lo scenario del progetto grafico italiano tra gli anni Ottanta e Novanta

Un merito dell'avvento del computer è la creazione di nuovi ambiti progettuali del graphic design

sformato dal personal computer, che da una parte ha offerto molte opportunità ai progettisti grafici, ma dall'altra ha posto loro problemi e sfide ancora oggi al centro del dibattito professionale.

Sull'impatto di questa trasformazione in Italia le ricostruzioni sono ancora molto limitate. A tal proposito, questo contributo fornisce un primo e breve resoconto dello scenario italiano negli ultimi due decenni del Novecento.

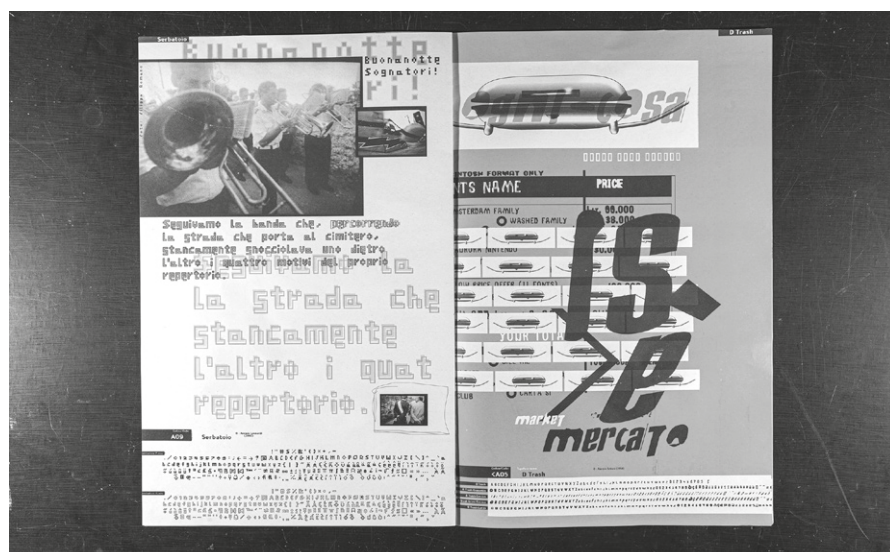
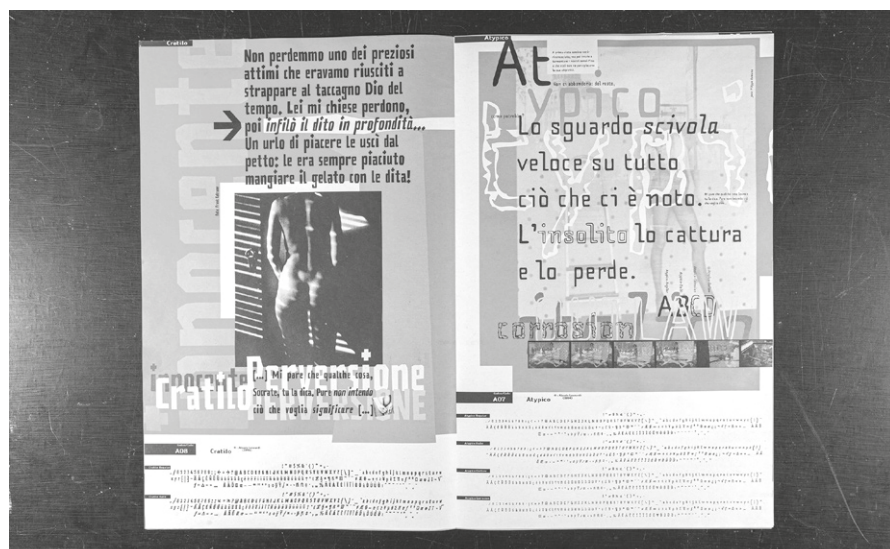
Come altrove, anche nel nostro Paese la diffusione del computer nell'ambito del progetto iniziata nei primi anni Ottanta mette in atto, infatti, una vera e propria "rivoluzione" – in questo caso digitale – modificando gli assetti teorici, critici e pratici del graphic design come professione. Si assiste in quegli anni a una modificazione della produzione grafica dal punto di vista sia estetico ed espressivo, sia dell'iter progettuale e della catena produttiva a esso collegata. Non da ultimo, il rapporto tra i designer e le nuove tecnologie, che da un lato hanno permesso una maggiore libertà di sperimentazione rispetto al passato, e dall'altro hanno accorciato i tempi di ideazione e di produzione del progetto, dando vita a nuovi ambiti di applicazione del design grafico, introducendo inediti criteri e prassi di progetto.

Il computer Macintosh ha soprattutto il merito di aver introdotto contemporaneamente sia l'avvento dei sistemi operativi di facile uso, simulando tra l'altro l'intero ambiente di lavoro del graphic

designer, completamente basato su un linguaggio iconico, sia l'innescò del cambiamento dei processi di progettazione e di produzione della grafica avvenuta prima negli Stati Uniti e successivamente nel resto del mondo. Ciò che determina la diffusione e la fama del Macintosh è la concomitanza di diversi fattori. Innanzitutto, l'introduzione di una *Graphical User Interface* (GUI)¹, del mouse e della capacità di riproduzione dei suoni, tutte caratteristiche che configurano questo modello come uno dei primi personal computer "multimediali". Secondariamente, la dotazione di due software fondamentali: MacWrite, programma di videoscrittura con capacità WYSWYG²; MacPaint, programma di

disegno. In particolar modo quest'ultimo getta le basi per una possibile trasformazione del lavoro del graphic designer, velocizzando alcune operazioni di rappresentazione fino ad allora manuali e lente. Anche se il successo della macchina esplose soprattutto dopo l'arrivo di programmi compatibili prodotti da terze parti, tra i tanti QuarkXpress (1987) e Adobe Photoshop (1990), che ne hanno fatto uno dei sistemi operati preferiti per il *desktop publishing*.

Difatti la modalità di visione WYSWYG permette ai grafici di avere accesso alle fasi di progettazione precedentemente esclusivo appannaggio dei tecnici, ad esempio tracciare un segno vettoriale digitale con MacPaint e poi stamparlo



02 e 03. Fontology specimen 1994-96, Fontology type specimen | Fontology specimen 1994-96, Fontology type specimen. Monica Pastore courtesy Fabrizio Schiavo

significa avere un'interazione diretta con quanto prodotto senza intercedere con altri strumenti o professionalità. Inoltre, tale visualizzazione del progetto contribuisce alla proliferazione dell'ideazione di molte font digitali, dando vita a un nuovo ambito di progetto, ovvero la tipografia digitale, con il quale si cimenta la “generazione tecno-entusiasta” (Pastore, 2021) dei grafici italiani. Basti pensare all'esperienza della prima fonderia digitale italiana Fontology, fondata nel 1994 da due giovanissimi *type designer*, Alessio Leonardi³ e Fabrizio Schiavi⁴, che si rifanno al lavoro del progettista britannico Neville Brody. Il duo italiano mediante il computer esplora i confini della tipografia, lavorando sui caratteri fino ad adattarli alle proprie esigenze e sovvertendo spesso le regole della leggibilità⁵ (imgg. 01-03).

Oltre alla facilità di creazione e manipolazione delle font, il computer introduce nel processo progettuale persino l'accorpamento dell'elaborazione di testo e immagine in un unico e semplificato strumento mediante l'utilizzo di appositi software, ad esempio Adobe Photoshop – messo in commercio nel 1990 –, che permettono negli anni di riprodurre una resa visiva di qualità superiore a quella dei sistemi elettronici e soprattutto fotografici di elaborazione e riproduzione delle immagini.

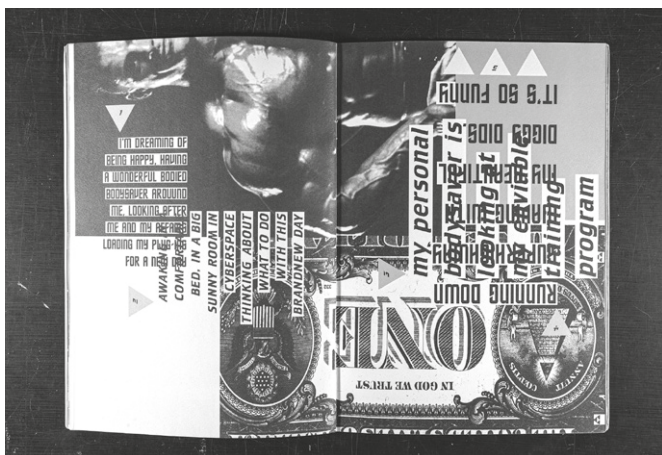
L'introduzione di programmi, capaci di elaborare contemporaneamente sia l'apparato testuale sia quello delle immagini, velocizza ulteriormente i tempi di realizzazione del progetto e abbassa

di conseguenza i costi di produzione, impattando molto sullo sviluppo delle professioni nell'ambito del design e dell'arte (Cooper, 1989).

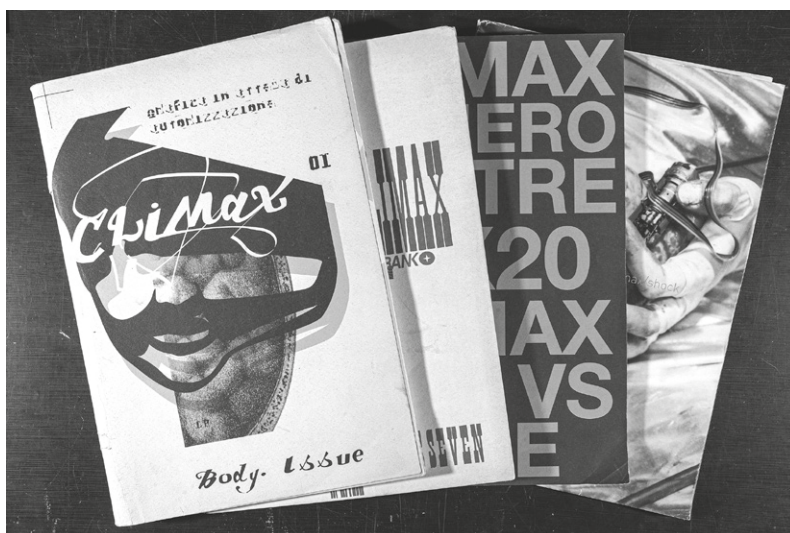
Un ultimo merito dell'avvento del computer e delle strumentazioni digitali correlate a esso è la creazione di nuovi ambiti progettuali del graphic design meritevoli sia di esplorare modalità tecniche fino ad allora sconosciute sia di contaminare e mescolare i linguaggi dei diversi mass media originando qualcosa di completamente inedito, ossia quei progetti multimediali nati per essere visualizzati sulla “pagina schermo” – la videografica per la televisione – che per diverse ragioni saranno pionieristici nel panorama italiano, andando a costituire alcuni casi studio portavoce delle nuove istanze visive introdotte dal computer. Nello specifico si fa riferimento al lavoro di Mario Convertino⁶ per la sigla del programma *Mister Fantasy* (1981); trasmissione all'avanguardia in onda su Rai Uno interamente dedicata al mondo della musica e della cultura giovanile.

Dal punto di vista grafico il progetto di Convertino si divide in due principali momenti, il primo nella sigla dove introduce elementi grafici digitali animati in sequenza – l'iconica mosca – sovrapposti alle scene riprese di Carlo Massarini – il conduttore del programma –, che durante il girato interagisce con l'insetto fino a polverizzarlo in tanti pixel fluorescenti. Il secondo nel corso del programma, in cui vari oggetti di grafica digitale attraversano lo schermo, disturbando il conduttore, il quale,

Gli approcci sperimentati evidenziano una peculiarità italiana di quegli anni, la capacità di avvicinare “le sub-culture della strada alle ricerche del neo-design”



04 e 05. Doppia pagina di Climax n. 1 (destra) e n. 3 (sinistra) | Double-page spread of Climax n. 1 (right) and n. 3 (left). Monica Pastore courtesy Alessandro Jumbo Manfredini



06. Copertine dei quattro numeri di Climax | Covers of the four issues of Climax. Monica Pastore courtesy Alessandro Jumbo Manfredini

in certi casi, si ritrova ad abitare interi scenari sintetici o a essere incorniciato in finte polaroid. Questi nuovi elementi progettuali costruiti in diretta e l'estetica bitmap sia della mosca sia degli effetti ad essa legati sono tipici degli aggiornamenti tecnologici del Tesak (Vida, 1985, p. 60) – la workstation digitale fornita dalla Rai – che permettono a Convertino da una parte maggiore fluidità nel progetto videografico e dall'altra l'introduzione di nuove espressioni grafiche, finora inedite.

I nuovi approcci sperimentati da Convertino con il digitale evidenziano una peculiarità italiana di quegli anni, ovvero da un lato la capacità di avvicinare “le sub-culture della strada alle ricerche del neo-design” (Piazza, 2019, p. 106) mediante il computer, dall'altra l'adozione di “linguaggi grafici ibridi” (Greiman, 1990; Pastore, 2021).

Questo approccio progettuale si riscontra in un altro esempio singolare degli anni Novanta, la rivista *Climax*⁷, considerata “come l'unico regesto dei progettisti più giovani appartenenti alla generazione tecno-entusiasta” (Pastore, 2021, p. 279). Difatti, oltre a essere la sola pubblicazione interamente dedicata allo scenario contemporaneo della grafica di quegli anni, si configura come uno dei pochi spazi di confronto e di sperimentazione dei linguaggi digitali. Segno in parte di un cambiamento che piano piano sta avvenendo, e che ha messo in moto delle energie a partire dalla scena

del graphic design modenese, dove si cerca di creare un network tra le realtà progettuali italiane più sperimentali.

La veste grafica della rivista è un caleidoscopio di vari linguaggi digitali, composti dalla sovrapposizione di livelli compositivi, da fotografie pixelate o sfuocate elaborate al computer, da segni vettoriali, dall'assenza di una gabbia progettuale, dall'uso della bicromia e dalla predilezione di colori acidi, dalla manipolazione della tipografia tramutata in immagine a discapito della sua leggibilità (immg. 04-06).

Sebbene questa esperienza editoriale sia stata una chimera nello scenario italiano per la sua breve durata, a *Climax* va riconosciuto a posteriori il merito di aver “rappresentato un modo di vedere la grafica molto innovativa per l'Italia: fino allora nessuno aveva preso in considerazione che questo tipo di lavori potesse essere considerato grafica”⁸.

L'affermazione del progettista Gianni Sinni evidenzia quanto sia necessario indagare le vicende della grafica italiana di quegli anni per poter da un lato ricostruire la loro storia, dando voce a figure ed esperienze progettuali finora poco conosciute e dall'altro comprendere meglio l'attuale scenario italiano.

Inoltre, da questo breve contributo resta evidente e inalterato che la professione del graphic designer è in continuo mutamento, sempre di pari passo con gli strumenti del progetto o i nuovi supporti tecnologici.*

NOTE

- 1 – Graphical User Interface (GUI), nota in italiano come interfaccia grafica, è un termine nato nell'ambiente dell'informatica per identificare la tipologia di interfaccia utente che consente l'interazione uomo-macchina in modo visuale, ossia mediante l'utilizzo di rappresentazioni grafiche come le icone, che nel caso dei computer simulano l'ambiente della scrivania.
- 2 – WYSIWYG è l'acronimo inglese che sta per la frase “What you see is what you get”, ossia la descrizione usata per il sistema informatico che presumibilmente mostra sempre sullo schermo una replica accurata di ciò che alla fine sarà trasferito su supporto cartaceo.
- 3 – Alessio Leonardi (Firenze, 1965) *graphic e type designer* italiano immigrato a Berlino nel 1990. Inizia la sua carriera di progettista presso lo studio MetaDesign di Erik Spiekermann. Negli anni Novanta è attivo nella scena europea nella diffusione della cultura tipografica digitale.
- 4 – Fabrizio Schiavi (Ponte dell'Olio, 1971) è uno dei più importanti *type designer* italiani che ha contribuito alla diffusione della tipografia digitale in Italia negli anni Novanta e primi del Duemila.
- 5 – Comunicazione personale con Alessio Leonardi (11 marzo 2020) e Fabrizio Schiavi (Milano, 31 luglio 2019).
- 6 – Mario Convertino (Milano, 1948-1996) è stato un progettista grafico italiano. Il suo esordio avvenuto negli anni Settanta nell'ambito dell'industria musicale, lo porta a lavorare successivamente con un nuovo ambito progettuale, la videografica, curando il programma televisivo *Mister Fantasy* (1981).
- 7 – La rivista *Climax* (1994-1998) nasce a Modena dall'intuizione del progettista grafico Alessandro Jumbo Manfredini con il sostegno dalla casa editrice modenese Happy Books e il coinvolgimento del *type designer* Fabrizio Schiavi. Per problemi economici vengono pubblicati soltanto quattro numeri.
- 8 – Comunicazione personale con Gianni Sinni (Firenze, 2 ottobre 2019).

BIBLIOGRAFIA

- Cooper, M. (1989). Computer and design. *Design Quarterly*, n. 142, p. 10.
- Greiman, A. (1990). *Hybrid Imagery. The Fusion of Technology and Graphic Design*. London: Architecture design and technology press.
- McVarish, E. (2017). *Inflection Point* (online). In www.emigre.com/assets/file/pdf/InflectionPoint.pdf, p. 6 (ultima consultazione: settembre 2022).
- Pastore, M. (2021). *Linguaggi ibridi. I progettisti grafici italiani e il computer come nuovo strumento di progetto tra gli anni Ottanta e Novanta*. Tesi di dottorato, Università Iuav di Venezia.
- Piazza, M. (2019). Convertino. In AA. VV., *Reality 80. Il decennio degli effetti speciali. catalogo della mostra*. Milano: Creval, p. 106.
- Vida, F. (1985). Ricercherò. *Ricerche Rai. Video Magazine*, n. 48, 1985, p. 60.