

Ais/ Design Storia e Ricerche

Insegnare le storie
del design

AIS/DESIGN
STORIA E RICERCHE

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

VOL. 13 / N. 24
GIUGNO 2026

**INSEGNARE LE STORIE
DEL DESIGN. DIDATTICA, SAPERI
E METODI DEGLI STUDI STORICI
IN DESIGN**

A cura di Pierfrancesco Califano,
Rosa Chiesa e Marcello Ravveduto

ISSN 2281-7603

PERIODICITÀ
Semestrale

SEDE LEGALE
AIS/Design
Associazione Italiana
Storici del Design
via Pietro Moscati 20,
20154 Milano

CONTATTI
journal@aisdesign.org

WEB
www.aisdesign.org/ser/

IMMAGINE IN COPERTINA
Open Source



This work is licensed under
a Creative Commons Attribution-
NonCommercial-NoDerivatives
4.0 International License.
(CC BY-NC-ND 4.0).

COLOPHON

DIRETTORI

Rosa Chiesa, Università Iuav di Venezia
Pier Paolo Peruccio, Politecnico di Torino
Carlo Vinti, Università di Camerino

COMITATO EDITORIALE

Letizia Bollini, Libera Università di Bolzano
Alessandro Colizzi, Politecnico di Milano
Vincenzo Cristallo, Politecnico di Bari
Federica Dal Falco, Sapienza Università di Roma
Francesco E. Guida, Politecnico di Milano
Jonathan Mekinda, University of Illinois Chicago
Gabriele Monti, Università Iuav di Venezia
Pietro Nunziante, Università degli studi di Napoli Federico II
Marco Sironi, Università degli studi di Sassari
Catherine Rossi, UCA, University for the Creative Arts
Cecilia Rostagni, Università degli studi di Sassari
Dario Russo, Università degli studi di Palermo

RESPONSABILE COORDINAMENTO EDITORIALE

Anna Ghiraldini, Università Iuav di Venezia

RESPONSABILE REDAZIONE TECNICA

Stefania D'Eri, Università Iuav di Venezia

CURATORI SEZIONE “FONTI E RISORSE”

Pierfrancesco Califano, Università Iuav di Venezia
Raissa D'Uffizi, Sapienza Università di Roma
Gianluca Grigatti, Politecnico di Torino
Ludovica Polo, Università Iuav di Venezia
Federico Rita, Università di Camerino

COMITATO SCIENTIFICO

Sue Breakell, University of Brighton
Gerda Breuer, già professoressa presso University of Wuppertal
Fiorella Bulegato, Università Iuav di Venezia
Catherine De Smet, Université Paris 8
Clive Dilnot, Parsons The New School for Design
Roberto Dulio, Politecnico di Milano
Kjetil Fallan, University of Oslo
Tony Fry, University of Tasmania
Marina Garone Gravier, Universidad Nacional Autónoma de México
Hugo Palmarola, Universidad Católica de Chile
Judith Clark, University of the Arts, London
Renke He, Hunan University
Elizabeth Resnick, Massachusetts College of Art and Design
Raimonda Riccini, già professoressa ordinaria presso Università Iuav di Venezia

DESIGN

Martina Esposito (graphic design), Politecnico di Milano
Daniele Savasta (web design concept), Izmir University of Economics, Turchia

COLOPHON

IMPAGINAZIONE

Anna Ghiraldini, Università Iuav di Venezia

REVISORI

Nino Blando, Fiorella Bulegato, Elena Brigi, Alessandro Colizzi,
Vincenzo Cristallo, Maddalena Dalla Mura, Lorenzo Esposito, Mario Farina,
Fabiana Marotta, Andrea Micciché, Simona Morini, Giovanna Nichilò,
Valentina Nitti, Igor Pizzirusso, Raimonda Riccini, Gretchen Von Koenig

INDICE

EDITORIALE	Insegnare le storie del design. Didattica, saperi e metodi degli studi storici in design Pierfrancesco Califano, Rosa Chiesa, Marcello Ravveduto	8
SAGGI E RICERCHE	L'insegnamento della storia del design nella formazione superiore: una ricognizione critica Andrea Lancia	19
	<i>La Storia del disegno industriale</i> di Enrico Castelnuovo e i dispositivi bibliografici della storia del design Emilio Patuzzo	39
	Immagini che parlano. Il racconto iconografico per la storia del design Ali Filippini	54
	Le fonti non convenzionali come metodo. Il caso del graphic design digitalizzato Federico Rita	70
	Toward a horizontal historiography of design. Interiors as mediated sites of knowledge Claudia Marina	89
	Rethinking Social Design Through History. Macro Models and Micro Approaches Keisuke Takayasu	106
	Teaching the Reluctant Room. Rethinking Usefulness in the Design History Survey Terri Weissman	119
	On the Matter of Design. Intellectual History and the History of Design Jonathan Mekinda	133
FONTI E RISORSE	Le piattaforme digitali come dispositivi di produzione di storiografia informale Lorenzo Esposito	151
	<i>Dialoghi sul baricentro del design.</i> L'esperienza di un dispositivo di confronto storiografico Giovanna Nichilò	160
	Storia, società e archivi. Il caso studio Poltronova Giulia Piccioni	167

Lessico Ferré. L'archivio come dispositivo educativo e progettuale nella formazione in design della moda Federica Vacca, Barbara Mugnai	176
La mostra <i>Lavoro? Sicuro!</i> a Terni. Archivio, esposizione e grafica di controcultura come dispositivi di memoria attiva Francesca Covicchio	186
Il tappetozattera di Alchimia all'ADI Design Museum di Milano Elena Fava	195
Teaching Design History through Plural Narratives. A Conversation with Kristen Coogan on <i>Design History Reader</i> (2025) Raissa D'Uffizi	207
Attorno a "Thinking through Graphic Design History: Challenging the Canon" di Aggie Toppins Maddalena Dalla Mura, Carlo Vinti	215
Biografie autori	231

Fonti e Risorse

Attorno a “Thinking through Graphic Design History: Challenging the Canon” di Aggie Toppins

MADDALENA DALLA MURA

Università Iuav di Venezia

Orcid ID 0000-0002-3903-3673

CARLO VINTI

Università di Camerino

Orcid ID 0000-0001-8513-5200

In un fascicolo dedicato alla didattica della storia del design non può mancare la recensione di *Thinking through Graphic Design History: Challenging the Canon* (Bloomsbury, 2025), il libro della designer ed educatrice statunitense Aggie Toppins che su questo tema avanza una proposta ambiziosa in cui comprensione storica e pratica progettuale sono strettamente legate. Prima di analizzare nel dettaglio il contributo di Toppins, tuttavia, ci sembra importante sottolineare che questo lavoro non è isolato. Negli ultimi anni, infatti, diverse iniziative editoriali in lingua inglese, e nate specialmente nel contesto statunitense, si sono concentrate in diversi modi sulla necessità e sull'importanza della storia nella didattica del graphic design, evidenziando l'impegno assunto in questa direzione da parte dei designer stessi.

An issue devoted to the teaching of design history could hardly omit a review of *Thinking through Graphic Design History: Challenging the Canon* (Bloomsbury, 2025), a book by the American designer and educator Aggie Toppins that puts forward an ambitious approach

in which historical understanding and design practice are closely interconnected. Before examining Toppins's contribution in detail, however, it is important to emphasise that this work does not stand in isolation. In recent years, several English-language publishing initiatives, particularly those emerging from the United States, have addressed in different ways the necessity and importance of history in graphic design education, highlighting the commitment that designers themselves have undertaken in this direction.

Oltre a Toppins, fra queste pubblicazioni si possono citare la raccolta di saggi, interviste e syllabi *Teaching Graphic Design History*, curata da Steven Heller (2019), i due volumi di lezioni di David Reinfurt *A *New* Program for Graphic Design* (2019) e *A *Co-* Program for Graphic Design* (2025), e la collezione di ricerche degli studenti di Kristen Coogan, *Design History Reader: An Emerging Vision for a New Narrative* (2024). Pur non nascendo all'interno di una prospettiva storiografica, queste pubblicazioni trattano temi, questioni, fonti e metodi della storia, mosse dalla forte esigenza di ampliare e approfondire le conoscenze di studenti e designer, e di fornire loro spunti per la pratica guardando oltre lo status consolidato della disciplina e la versione canonica della sua storia. In un orizzonte di riflessione simile si collocano anche le raccolte di saggi originali *Baseline Shift: Untold Stories of Women in Graphic Design History* e *Women Graphic Designers: Rebalancing the Canon*, curate da due designer e educatrici: rispettivamente Briar Levit (2021) ed Elizabeth Resnick (2025).

Va detto che l'intenzione che sottende questa letteratura non è nuova. Piuttosto, essa rinnova e aggiorna, alla luce di nuove sensibilità ed direttrici culturali, considerazioni e proposte che attraversano il discorso critico del graphic design almeno dagli anni ottanta del Novecento. Vale a dire, da quando la storia del graphic design è emersa come ambito di studio distinto, con il suo affacciarsi nelle scuole di design e con la pubblicazione delle prime sistematizzazioni generali.¹ Già a ridosso dell'uscita del volume di Philip B. Meggs *A History of Graphic Design* (1983), si sono levati

infatti appelli a evitare la concentrazione su individui-eroi, a uscire da una retorica celebrativa e agiografica, a procedere oltre letture meramente formaliste e stilistiche del design, oltre modelli di analisi derivati dalla storia dell'arte, e a situare piuttosto il graphic design nei suoi contesti sociali, tecnologici e culturali. Similmente, è emersa presto l'esigenza di interrogare il peso del canone, con raccomandazioni a includere nella trattazione figure apparentemente marginali, come le donne e gli esponenti di comunità non bianche e non occidentali – celebri in questo senso i contributi di Martha Scotford (1991, 1994). Rileggere oggi gli interventi critici di fine Novecento – per esempio quelli raccolti nell'antologia di Sara De Bondt e Catherine de Smet (2012) – rafforza in effetti l'impressione che molte questioni accompagnino da tempo la discussione sull'educazione del graphic design e sul ruolo che la storia può svolgere al suo interno.² Riaprire quei testi permette anche di prendere le misure di trasformazioni e persistenze. Fra queste, oltre alla questione del canone, c'è una considerazione che, dagli anni ottanta a oggi, ritorna come un refrain: lo spazio riservato alla didattica della storia in scuole, dipartimenti e corsi di graphic design è marginale. Gli insegnamenti specifici sono pochi; là dove corsi di storia del graphic design sono previsti, mancano comunque figure di esperti specializzati, non da ultimo per l'assenza di percorsi formativi, curricula e carriere espressamente dedicati a questo ambito. In vari casi, dunque, sono i designer stessi a essere incaricati dell'insegnamento storico, procedendo a costruire da sé un bagaglio di conoscenze, riferimenti e metodi. Allo stesso tempo, oggi come allora, la storia filtra sovente nell'educazione dei designer da un'altra porta: quella degli insegnamenti progettuali, dove materiali ed esempi del passato, archivi e documenti sono introdotti e mobilitati come strumenti per alimentare la pratica stessa del graphic design.

Se si prendono in esame i titoli usciti di recente, su questo piano la situazione sembra essere rimasta pressoché invariata. *Teaching Graphic Design History*, il volume curato da Heller, ne offre una conferma lampante. Erede della serie *The Education of...* e della raccolta di syllabi *Teaching Graphic Design* (Heller, 2003/2017), questo libro registra un panorama molto variegato di approcci alla storia del design: da una parte, persistono posizioni che intendono la storia come eredità da trasmettere (*legacy*), fondata sull'esempio dei pionieri e sulla conferma di uno standard

professionale; dall'altra, non mancano spinte verso il superamento di tale concezione e verso un allargamento del canone. Tuttavia, ciò che emerge maggiormente, con poche eccezioni, è la tendenza dei designer ad affrontare in maniera promiscua l'insegnamento della storia e quello del design, con il primo quasi sempre integrato, se non al servizio, del secondo.

Da parte sua, *A *New* Program for Graphic Design*, il libro in cui Reinfurt ha raccolto lezioni ed esercizi dei suoi corsi presso la Princeton University, è un esempio particolare di intersezione fra pratica, didattica del progetto e storia del design. Reinfurt, che interpreta e insegna il graphic design come "arte liberale", utilizza ampiamente riferimenti storici come "modelli di comportamento": invece di spiegare come progettare attraverso istruzioni, regole o procedure, egli sceglie di mostrare come altri hanno pensato e praticato il design in passato.³ Il risultato, come suggerisce Ellen Lupton nella sua prefazione al volume, è una "curiosa storia della comunicazione visiva" in cui si trovano esposte come "esemplari" esperienze e figure in larga parte laterali o ibride rispetto alla visione più canonica del graphic design – ci sono Beatrice Warde, László Moholy-Nagy, Bruno Munari e Muriel Cooper, ma anche Benjamin Franklin, Donald Knuth, e Stewart Brand. Il successivo volume *A *Co-* Program for Graphic Design* (2025), che traspone i corsi online tenuti da Reinfurt durante la pandemia Covid-19, espande la stessa formula, includendo anche la voce di altri designer ed esperti.

L'esigenza, o l'urgenza, di ampliare, correggere, integrare o complicare la narrazione canonica, e di arricchire la letteratura storica a vantaggio di studenti, designer e non solo, è la motivazione esplicita delle raccolte di saggi *Baseline Shift* e *Women Graphic Designers* (2025) che si concentrano su figure femminili – designer, artiste, tipografe – attive in diverse epoche e contesti culturali. Importanti contributi per la storiografia del design, queste pubblicazioni evidenziano l'esistenza di un impegno per la ricerca e la circolazione della conoscenza storica verso il quale convergono gli interessi di designer, studiosi accademici, ricercatori indipendenti e docenti di diverse generazioni, che dialogano e collaborano fra loro. Almeno da questo punto di vista, della ricerca e della letteratura, il tempo non è passato invano dai primi appelli di fine Novecento.

Il libro curato da Kristen Coogan – una raccolta di brevi ricerche svolte da studenti su vicende vicine al loro luogo di origine, in un tentativo di lasciar

loro costruire le “proprie” storie – è a suo modo un segnale di come questo impegno sia sentito e abbracciato a diversi livelli. Coogan non fornisce molti dettagli sui principi metodologici e sulla cornice storiografica che sta a monte dell’operazione pedagogica da lei intrapresa (ma si veda l’intervista all’autrice di Raissa D’Uffizi, in questo fascicolo). Tuttavia, questa sembra inserirsi in un filone di pensiero e iniziative che non si limita a proporre l’ampliamento del panorama di vicende, protagonisti e oggetti da includere nella storia del graphic design, ma mette in discussione piuttosto l’idea stessa di canone. È questa la direzione in cui si inserisce anche il *People’s Graphic Design Archive*, l’archivio virtuale e *crowd-sourced* del graphic design lanciato nel 2020 da Brockett Horne, Briar Levit, Louise Sandhaus e Morgan Searcy, che continua ad avere larga risonanza fra designer e ricercatori, non solo come risorsa ma come modello di un approccio alla storia condotto dal basso e in forma collaborativa (<https://peoplesgdarchive.org/>; cfr. Galluzzo, 2022).

Come si inserisce dunque Toppins in questo panorama? Perché e in che modo *Thinking through Graphic Design History* si propone di sfidare il canone?

A fronte di un titolo che appare intenzionalmente ambiguo, è opportuno chiarire subito che cosa è, e che cosa non è, questo libro. Non un libro di storia del graphic design, né un manuale di storiografia del design, il volume si rivolge a studenti e designer, introducendo metodi, cornici teoriche, riferimenti e suggerimenti operativi utili a nutrire il loro pensiero storico e critico, e ad alimentare una pratica progettuale più consapevole. L’argomento di fondo, esposto nell’articolata introduzione, è che imparare a *pensare storicamente* il graphic design consente ai designer di demistificare l’eredità storica ricevuta, di individuare autonomamente le storie che maggiormente “risuonano con i loro interessi” e con le attuali condizioni della professione, e infine di sviluppare un approccio più critico e socialmente impegnato alla progettazione.

La premessa da cui parte l’autrice – designer, *collagist* e *associate professor* presso la Sam Fox School of Design & Visual Arts della Washington University – è critico-politica, o potremmo dire militante. I designer, sostiene Toppins, sono oggi alla “resa dei conti” con la storia (p. 7), o almeno con la storia della loro disciplina così come è stata loro generalmente trasmessa, gravata da modelli culturali patriarcali, androcentrici e coloniali. Di fronte alle profonde trasformazioni tecnologiche

e alle crisi sociali, economiche e ambientali del mondo contemporaneo, e agli sviluppi stessi del design (pp. 9-11), molti designer vivono ormai con disagio l'eredità di una professione – e di una sua narrazione storica – legata al capitalismo industriale e a diverse forme di colonialismo, sfruttamento, ingiustizia e violenza. Secondo l'autrice, dunque, i designer oggi non si riconoscono e non accettano la versione più diffusa della storia del graphic design, e sono in cerca di narrazioni più plurali e inclusive.

È bene precisare che Toppins fonda la sua proposta soprattutto sull'analisi della situazione statunitense e della letteratura in lingua anglosassone. Basandosi sulla ricognizione da lei condotta sui corsi *undergraduate* di graphic design negli Stati Uniti (cfr. Toppins, 2025b), l'autrice evidenzia come l'educazione storica dei designer resti confinata a manuali e insegnamenti introduttivi concentrati su contenuti presentati come auto-evidenti. Il design, osserva Toppins, è una pratica che ha un impatto significativo nella vita quotidiana delle persone; tuttavia, l'educazione storica che gli studenti di design generalmente ricevono si concentra su un apprendimento nozionistico, poco adatto a favorire la comprensione dei contesti e delle condizioni in cui il design si sviluppa, così come delle strutture di potere entro cui esso agisce. Queste modalità di insegnamento relegano gli studenti a una ricezione passiva di informazioni e rafforzano una visione monolitica della storia.⁴

Anche il posizionamento dell'autrice è esplicitamente situato (pp. 18-19). Toppins si presenta nell'introduzione come donna bianca, statunitense e anglofona, consapevole di beneficiare delle strutture del colonialismo e della supremazia bianca, ma segnata anche da svantaggi di genere e classe, come studentessa di prima generazione proveniente da una famiglia povera, e che si è confrontata con una *design culture* percepita e vissuta come classista e patriarcale.

A partire da questo perimetro, Toppins offre il proprio contributo a un dibattito di lunga data attraverso un approfondito percorso di studio e ricerca personale, tanto nel campo della storia del design quanto in quello della pedagogia della storia, arricchito dal confronto con colleghi in tutto il mondo. Il suo libro si propone di avvicinare i designer a un approccio interrogativo, critico e produttivo alla conoscenza storica. L'obiettivo dichiarato non è trasmettere la storia come contenuto, quanto insegnare a *pensare storicamente*, cioè a comprendere la storia come insieme di

conoscenze, come metodo, pratica intellettuale e forma di ragionamento. Per affrontare questa sfida, tuttavia, Toppins non invoca una maggiore presenza di storici o una più solida mediazione storiografica nei corsi di design. La strada che il suo libro persegue è piuttosto quella di costruire un ponte tra ricerca storica e design: un tentativo di rendere accessibili alcuni modi di pensare propri degli storici e, insieme, di suggerire come i designer possano adottarli e adattarli nella propria pratica progettuale.

L'autrice presenta questa soluzione come unica possibile via d'uscita a una situazione che non favorisce l'avvicinamento dei designer al sapere storico. In primo luogo, perché la cultura storica e umanistica è oggi in declino o nel pieno di un processo di marginalizzazione, particolarmente sentito negli Stati Uniti (p. 7). In secondo luogo, perché i designer, anche quando sono interessati alla storia o sono incaricati di insegnarla, non hanno il tempo e i mezzi per approfondire in prima persona la storiografia, i suoi metodi, e gli avanzamenti della letteratura accademica (p. 8), cui l'autrice fa riferimento nel volume. In un quadro simile, a giudizio di Toppins, la soluzione per favorire un'educazione alla cultura storica nei designer non è tanto espandere il canone, aggiungendo nuovi nomi o vicende, ma insegnare a formulare domande, leggere fonti, riconoscere le condizioni sociali, tecnologiche, politiche ed economiche del design e comprendere che ogni storia è una costruzione situata.

Questa proposta, coerente con gli orientamenti più aggiornati della didattica della storia, ai quali Toppins fa riferimento, resta tuttavia indissolubilmente intrecciata e orientata, nella sua visione, alla pratica progettuale, sulla base di un assunto, per la verità più ripetuto che dimostrato nella prima parte del libro: storia e graphic design sono attività affini perché entrambe traducono, interpretano, rappresentano e immaginano mondi.

Thinking through Graphic Design History è articolato in quattro sezioni e quattordici capitoli. Ogni capitolo unisce trattazione teorica, approfondimenti dedicati a progetti e temi di ricerca (*case studies* e *perspectives*) e *creative prompts*, spunti creativi ideati da Toppins e da educatori di diversi paesi.

La prima sezione, "Design and History: Compatible Forms of Inquiry", pone le basi per avvicinare i designer al pensiero storico condensando concetti, metodi e strumenti derivati da opere di sintesi di

autori come Sarah Maza, Eileen Cheng, John A. Walker e Kjetil Fallan. Toppins ricorda che la storia non è mera descrizione del passato, ma interpretazione critica informata dalle fonti, inevitabilmente selettiva e mai neutrale. La discussione di alcune metodologie e di strumenti come gli archivi e i diversi tipi di fonti, è accompagnata da esempi di progetti grafici, perlopiù contemporanei, che rielaborano materiali del passato con finalità culturali, critiche e politiche. Il confronto diretto dei designer con artefatti del passato e la restituzione di questo processo in forma grafica caratterizza anche casi studio, prospettive e prompt.

L'uso progettuale del passato è del resto il vero filo conduttore del libro, come emerge chiaramente dalla seconda sezione, la più consistente, "Design and Appropriation: History as Reference". Dal passato come oggetto di indagine storica l'attenzione si sposta decisamente verso il passato come bacino di materiali, segni, significati, memorie, traumi e miti individuali e collettivi, da riattivare creativamente e criticamente attraverso progetti. Toppins non propone un'appropriazione meramente formale o stilistica, anzi, discute strategie interne al graphic design chiamando in causa semiotica, studi culturali e critica postmoderna. Autori come Julia Kristeva, Roland Barthes, Walter Benjamin, Jacques Derrida e Mark Fisher sono mobilitati in relazione ai concetti di intertestualità, critica redentiva, nostalgia e *hauntology*. La sezione include anche un capitolo su patrimonio culturale e *public history* in cui il rapporto con il passato è quello della mediazione e dunque costruzione di memoria in cui i graphic designer sono coinvolti assieme a istituzioni, comunità e storici.

La terza sezione, "Design and New Narratives: History and Its Subjects", si concentra sulla questione dell'influenza e dei limiti imposti dal canone. Secondo Toppins, nonostante i passi avanti fatti dalla storiografia, molti studenti continuano a non riconoscere criticamente la presenza del canone, che i tre capitoli di questa sezione propongono rispettivamente di problematizzare, ampliare o smantellare. Anche qui, però, il tentativo di incoraggiare gli studenti a individuare le proprie storie, interrogare inclusioni ed esclusioni e mettere in discussione i valori che organizzano il racconto ricevuto, passa prevalentemente attraverso il fare progettuale.

La quarta sezione, "Design and World-Building: History and the Future", conclude il libro orientando lo sguardo verso la costruzione di futuri possibili in uno scenario, quello dell'Antropocene, assediato da crisi

epocali che richiedono radicali e progettate trasformazioni. La sezione si apre con una riflessione sul ruolo del design nella "visualizzazione" di mondi alternativi, una capacità esemplificata attraverso casi tratti dalla storia del design – artefatti, esposizioni e progetti di riforma sociale. Nel capitolo 13, Toppins introduce poi la design fiction e lo speculative design come metodi che, consapevolmente adottati, permettono di configurare "ciò che avrebbe potuto essere" e "ciò che resta da fare". Infine, l'ultimo capitolo, nel quale si fa riferimento a cornici teoriche come quella del cyberfemminismo di Donna Haraway e del "Sustainment" proposta dal designer Tony Fry, serve soprattutto a rimarcare che la grafica, in quanto si occupa di interventi simbolici, può contribuire anche a trasformazioni materiali.

Il volume di Toppins ha un indubbio valore perché intercetta ed esprime l'esigenza, diffusa fra diverse generazioni di designer e educatori, di confrontarsi con la storia, e di trovare nuove modalità per farlo. Esso è inoltre il risultato di un percorso di studio vasto e articolato, che attraversa storiografia e didattica della storia, pedagogia, teoria critica, studi decoloniali, cultura visuale e pratiche progettuali. In un momento in cui la storia occupa una posizione marginale non soltanto nel design, il tentativo di restituirla centralità nella formazione non può che essere accolto positivamente. Anche l'invito al confronto diretto con fonti e archivi è in linea con la didattica della storia più aggiornata e appare particolarmente fruttuoso in un ambito di studi già fondato su modalità laboratoriali.⁵ Certo, per chi si occupa di storia del design molti argomenti presentati da Toppins non sono nuovi. Il superamento della storia come successione di designer e oggetti eccellenti, l'attenzione a cultura materiale, produzione, circolazione, uso, mediazione, soggetti esclusi e contesti sociali sono da almeno due decenni al centro della storiografia del design – cui Toppins fa riferimento nella parte iniziale del libro. Il fatto però che l'autrice senta la necessità di rilanciare questi temi in rapporto all'insegnamento del design è significativo di quanto tali acquisizioni restino evidentemente poco interiorizzate nell'educazione e nella cultura dei designer. (Si tratta di un divario tra ricerca e didattica che certamente non riguarda solo il contesto statunitense.) In generale, dunque, con questo volume Toppins riporta l'attenzione su problemi persistenti e il modo informato e appassionato con cui condivide le sue conoscenze e sperimentazioni offre certamente spunti di riflessione a chiunque sia coinvolto nella formazione dei designer – da questo punto

di vista il suo libro è forse più adatto alla mediazione dei docenti che alla diretta fruizione di studenti. La ricca selezione di esempi, casi studio e ricerche intercalati nel testo, inoltre, rappresenta una preziosa risorsa per i progettisti, che può essere consultata anche autonomamente.

Tuttavia, è proprio l'ambizione del libro – insieme alla sua intenzione di rispondere a sensibilità e istanze contemporanee – a sollevare interrogativi sulla coerenza della direzione infine indicata. Il punto più sensibile da questo punto di vista è la prossimità fra ricerca storica e progettazione. Toppins afferma: "I respect historians, but I also believe that practitioners lend a unique expertise to design history" (p. 19). La sottolineatura è condivisibile: i designer sanno leggere forme, tecniche, materiali, processi e sistemi visivi; comprendono dall'interno le logiche della pratica e possono porre domande che sfuggono agli storici accademici. Il punto non certo è stabilire chi, tra storici e progettisti, abbia maggiore titolo a occuparsi di storia – il dialogo e il confronto tra designer che fanno storia e storici che studiano il design costituisce anzi un dibattito aperto e fertile (cfr. Benincasa et al., 2016). Ciò che invece nel libro di Toppins suscita alcune perplessità e richiede qualche cautela è l'indistinzione tra il piano dell'indagine storica e quello del progetto. Come detto, avvicinare gli studenti a fonti, documenti e archivi può essere una strategia didattica realmente efficace. Tuttavia, la maggior parte degli esempi, dei casi studio e dei prompt creativi contenuti nel libro non riguarda propriamente il *fare storia*, bensì l'*uso del passato*, la manipolazione di segni e immagini del passato, nella pratica progettuale. Di per sé l'uso del passato da parte dei designer è una operazione frequente⁶ e spesso interessante, come dimostrano molti esempi nel libro. Il rischio, però, è che la storia tenda così a essere interpretata solo come materiale da attivare: repertorio di immagini, memorie, genealogie, assenze, riparazioni, fantasmi e contro-narrazioni. Su questo punto occorre forse maggiore prudenza. Riconoscere le competenze dei designer non può portare a sottovalutare la specificità del lavoro storico; così come democratizzare la storia non può far passare l'idea che ogni uso, per quanto consapevole e critico, del passato produca di per sé conoscenza storica.

Nel libro, giustamente viene messa in discussione una storia del graphic design costruita dentro e per la professione, e viene invocata una concezione più articolata del design e della sua storia. Tuttavia, la

soluzione avanzata sembra riportare metodi e strumenti della storia dentro l'insegnamento e la pratica del graphic design. Da un lato, l'autrice mette in discussione una narrazione storica di autolegittimazione dei designer, responsabile di aver consolidato confini, esclusioni e gerarchie; dall'altro, continua a misurare il valore della storia soprattutto in rapporto alla formazione dei designer e alla loro pratica. Infine, la sua visione non è troppo diversa da quella di altri autori da cui, implicitamente, prende le distanze. Il confronto con le idee espresse da Steven Heller nel già citato *Teaching Graphic Design History* può essere illuminante: là dove Heller attribuisce alla storia il compito di rafforzare identità, qualità, cultura e autorevolezza professionale, Toppins le assegna quello di destabilizzare il canone e orientare pratiche socialmente impegnate. In entrambi i casi, tuttavia, la storia è chiamata anzitutto a servire la formazione del designer, una prospettiva *strumentale* verso la quale storici e studiosi del design hanno da tempo espresso riserve (Fallan, 2013; Poynor, 2011).

È pur vero che il volume è dichiaratamente incentrato non tanto sull'insegnamento della storia in quanto tale ma sull'idea di imparare a "pensare storicamente" (Andrews & Burke, 2007). Come ha ricordato Salvatore Adorno (2024), questo modello di pedagogia della storia non mira a formare "piccoli storici", ma una modalità specifica di rapporto con il passato: non mnemonica, memoriale o sentimentale, bensì fondata su pratiche cognitive, regole argomentative e competenze disciplinari. Proprio per questo, insegnare a pensare storicamente non significa soltanto rendere la storia utile, vicina o attivabile; significa anche educare alla distanza, all'alterità e alla resistenza del passato rispetto alle urgenze del presente. È allora legittimo e opportuno domandarsi se questo obiettivo possa essere raggiunto attraverso esercizi di appropriazione e progetti grafici che usano il passato come riferimento.

Qui emerge anche una criticità di natura ideologica. La cornice militante del volume – decolonizzare, smantellare il canone, rendere il design responsabile, costruire futuri equi e sostenibili – orienta talora la lettura del passato verso domande e attese del presente. Naturalmente questo non è di per sé un errore: ogni ricerca storica nasce da domande situate nel presente. Occorre però fare attenzione a non ridurre il passato a un luogo in cui trovare conferme, risarcimenti o genealogie utili alle pratiche contemporanee. Poco importa che il presupposto ideologico sia quello che

tende a confermare il canone modernista e professionale oppure quello che intende sovvertirlo. Affinché il lavoro storico, soprattutto quello fatto in aula con gli studenti, possa esercitare il suo potenziale demistificante e autenticamente critico dovrebbe essere libero da condizionamenti di qualsiasi assunto predeterminato, restando disponibile e aperto a risultati non previsti. Pensare la storia in funzione della formazione dei designer, confonderla con l'uso progettuale del passato e ricondurla a una agenda di obiettivi prestabilita rischia di compromettere proprio una buona educazione storica.

Il dibattito sulla *public history*, alla quale si ispirano molti tentativi recenti di rifondare la storia del graphic design, può offrire forse qui qualche spunto di riflessione. La *public history* ha mostrato l'importanza di aprire la produzione storica a comunità e soggetti non accademici, valorizzando partecipazione, accesso e pluralizzazione di fonti e memorie; ma ha anche messo in evidenza i rischi di questa apertura: uso strumentale del passato, semplificazione, conflitti di memoria, responsabilità etiche e necessità di criteri, competenze e mediazioni. Come ha osservato Thomas Cauvin (2021), già presidente di International Federation for Public History (IFPH), democratizzare la produzione storica non significa rinunciare a responsabilità, esclusioni motivate e discussione etica.

Mettere gli studenti in una posizione di incontro attivo con la storia, anziché sottoporre loro soltanto una versione manualistica, è indubbiamente un'ottima idea. Come ha scritto recentemente la storica del graphic design Clémence Imbert, nel suo breve ma efficace saggio-manifesto *Why History Matters To Graphic Design*, è oggi quanto mai importante, nell'educazione dei designer, riconoscere e coltivare i benefici "affettivi ed emotivi" della esplorazione della storia della grafica, la curiosità e lo sforzo di immaginazione che il rapporto con il passato e il confronto con ciò che è differente richiedono e stimolano (Imbert, 2024, p. 76). Docente presso HEAD - Genève, Imbert sostiene, non diversamente da Toppins, l'importanza per i designer di appropriarsi in maniera non superficiale della conoscenza storica. Come lei dimostra sono molte le strade per innescare questa appropriazione – dalle visite ad archivi e collezioni all'incontro con artefatti grafici comuni e con la loro fisicità, dall'apprendimento cinestesico della calligrafia all'utilizzo di linee del tempo parallele, biografiche e storiche. È però importante inquadrare consapevolmente queste esperienze di conoscenza. Il volume di Toppins, così come le pubblicazioni di David

Reinfurt, dichiaratamente incentrate sul progetto e non sulla storia, possono aiutare a stimolare l'interesse degli studenti per la storia del graphic design e fornire riferimenti utili a situarsi criticamente rispetto a passato, presente e futuro. Tuttavia se l'obiettivo è demistificare la narrazione ricevuta, insegnare a pensare storicamente e mostrare la rilevanza della ricerca e dei metodi storici, l'uso del passato nel lavoro progettuale non basta, spesso c'entra poco e può persino risultare controproducente. Per mettere realmente il pensiero storico al centro della formazione dei designer occorre dare all'insegnamento della storia maggiore spazio, forza e autonomia nei corsi di design.

RIFERIMENTI
BIBLIOGRAFICI

- ADORNO, S.** (2024). Insegnare a pensare storicamente. Il dibattito internazionale e (a margine) il caso italiano. *Il mestiere di storico*, 16(1-2), 7-31.
- ANDREWS, T., & BURKE, F.** (2007). What does it mean to think historically? *Perspectives on History*. <https://www.historians.org/perspectives-article/what-does-it-mean-to-think-historically-january-2007/>
- BENINCASA, A., CAMUFFO, G., DALLA MURA, M., UPMEIER, & VINTI, C.** (a cura di) (2016). *Graphic Design: History and Practice*. bu,press.
- CAUVIN, T.** (2021). New Field, Old Practices: Promises and Challenges of Public History. *magazén*, 2(1), 13-44.
- COOGAN, K.** (2025). *Design History Reader: An Emerging Vision for A New Narrative*. Onomatopée.
- FALLAN, K.** (2013). De-tooling Design History: To What Purpose and for Whom Do We Write? *Design and Culture*, 5(1), 13-19.
- DE BOND, S. & DE SMET, C.** (2012). *Graphic Design History In The Writing 1983-2011*. Occasional Papers.
- DRUCKER, J.** (2009). Philip Meggs and Richard Hollis: Models of Graphic Design History. *Design and Culture*, 1(1), 51-77.
- GALLUZZO, M.** (2022). "Preservation, not Perfection!" – An Interview with the People's Graphic Design Archive. Other Worlds. October 18, 2022. <https://buttondown.com/otherworlds/archive/ow-9-preservation-not-perfection-an-interview/>
- HELLER, S.** (ed.) ([1998, 2005] 2015). *The Education of a Graphic Designer*. III ed. Allworth Press.
- HELLER, S.** (ed.) ([2003] 2017). *Teaching Graphic Design: Course offerings and Class Projects from the Leading Graduate and Undergraduate Programs*. II ed. Allworth Press.
- HELLER, S.** (ed.) (2019). *Teaching Graphic Design History*. Allworth Press.
- HELLER, S., & LASKY, J.** (1993). *Borrowed Design: Use and Abuse of Historical Form*. Van Nostrand Reinhold.
- IMBERT, C.** (2024). *Why History Matters to Graphic Design*. HEAD – Genève.
- KALMAN, T., JACOBS, K., & MILLER, J. A.** (1991). Good History / Bad History. *Print*, March-April, 114-123.
- LEVIT, B.** (a cura di) (2021). *Baseline Shift: Untold Stories of Women in Graphic Design History*. Princeton Architectural Press.
- POYNOR, R.** (2011). Out of the Studio: Graphic Design History and Visual Studies. *Design Observer*, 9 gennaio. <https://designobserver.com/out-of-the-studio-graphic-design-history-and-visual-studies/>
- REINFURT, D.** (2019). *A *New* Program for Graphic Design*. Inventory Press.
- REINFURT, D.** (2025). *A *Co-* Program for Graphic Design*. Inventory Press.
- RESNICK, E.** (2025). *Women Graphic Designers: Rebalancing the Canon*. Bloomsbury.
- SCOTFORD, M.** (1991). Is There A Canon of Graphic Design History?. *AIGA Journal of Graphic Design*, 9(2), 1, 3-5, 13.
- SCOTFORD, M.** (1994). Messy History vs. Neat History: Toward an Expanded View of Women in Graphic Design. *Visible Language*, 28(4), 367-387.
- TOPPINS, A.** (2020a). Can We Teach Graphic Design History Without the Cult of Hero Worship?. *AIGA Eye on Design*, 29 maggio 2020, <https://eyeondesign.aiga.org/can-we-teach-graphic-design-history-without-the-cult-of-hero-worship/>

TOPPINS, A. (2020b). Can We Teach Graphic Design History Without Chronology?. *AIGA Eye on Design*, 29 ottobre 2020, <https://eyeondesign.aiga.org/can-we-teach-graphic-design-history-without-chronology/>

TOPPINS, A. (2021). We Need Graphic Design Histories That Look Beyond the Profession. *AIGA Eye on Design*, 10 giugno 2021, <https://eyeondesign.aiga.org/we-need-graphic-design-histories-that-look-beyond-the-profession/>

TOPPINS, A. (2025a). *Thinking through Graphic Design History: Challenging the Canon*. Bloomsbury.

TOPPINS, A. (2025b). Making History: Teaching Historical Research Methods in a Graphic Design Studio Course. *Design Principles and Practices: An International Journal—Annual Review*, 1(19), 93-110.

NOTE

1. In particolare quelle di Philip B. Meggs e di Richard Hollis. Per una loro discussione si veda Drucker (2009).

2. In questo senso può essere utile anche riaprire le successive edizioni di *The Education of a Graphic Designer* a cura di Steven Heller (1998, 2005, 2015), primo di una serie di libri che l'art director americano – ideatore e guida, da fine anni novanta, di diversi corsi presso la SVA (School of Visual Arts) di New York – ha dedicato alla educazione dei professionisti della comunicazione. In particolare, in questo volume, che raccoglie testimonianze e riflessioni di molti designer, docenti e educatori, non mancano riferimenti alla formazione storica dei designer e all'insegnamento della storia. Si vedano, oltre a quelli dello stesso Heller, i contributi di Katherine McCoy e di Ellen Lupton e J. Abbott Miller nella prima edizione, e, dalla seconda, di Prasad Boradkar, Andrew Blauvelt, Johanna Drucker, Sylvia Harris, Richard Hollis, Ellen Mazur Thomson.

3. David Reinfurt è anche autore di saggi e monografie dedicati a singoli designer. Si vedano il volume *Muriel Cooper* con Robert Wiesenberger del 2017 e *Design come arte programmata* dedicato all'analisi del lavoro di Bruno Munari del 2025.

4. Il libro di Toppins sviluppa e sistematizza una serie di argomenti che Toppins aveva già discusso in alcuni articoli pubblicati tra il 2020 e il 2021 sul blog *AIGA Eye on Design* (Toppins, 2020a; 2020b; 2021). Qui, l'autrice denunciava come ormai del tutto inattuale una storia del graphic design fondata sul culto dei designer-eroi – generalmente maschi bianchi –, su un'esposizione cronologica e progressiva, e sull'insistenza su aspetti stilistici ed estetici. Già in tali testi, che nascevano da una riflessione sul proprio lavoro nel contesto educativo, Toppins definiva questo modello di storia, incentrato oltretutto unicamente sulla professione e sui designer, inadatto a comprendere il design come pratica sociale e plurale, contestuale e situata, e insufficiente a sostenere una progettazione critica all'altezza del presente e della possibilità di immaginare futuri diversi.

5. L'incontro con fonti e documenti, l'esplorazione di archivi e collezioni è del resto spesso usato dagli storici del design grafico nei loro insegnamenti, come opportunità anche per ridiscutere le rappresentazioni canoniche di storie note o meno note. Si veda una riflessione e alcuni esempi dal contesto educativo svizzero nel saggio di Clémence Imbert (2024).

6. Vale la pena ricordare che l'uso del passato come riferimento, ma anche il suo abuso, è da tempo oggetto di discussione nell'ambito sia della storiografia sia all'interno della comunità dei graphic designer. Qui il dibattito si è acceso a cavallo degli ultimi due decenni del Novecento, quando le tendenze postmoderniste hanno generato diverse forme di eclettismo, pastiche e appropriazione di materiali storici. Si vedano Kalman, Jacobs e Miller (1991) e Heller e Lasky (1993).

Biografie autori

ALI FILIPPINI

Ali Filippini, dottore di ricerca presso lo Iuav di Venezia, è docente presso il Politecnico di Torino dove insegna *Storia del design e della comunicazione visiva* dopo aver tenuto corsi come professore a contratto presso l'Università di San Marino, l'Università Iulm e la Scuola Politecnica di Design.

ANDREA LANCIA

Andrea Lancia è un Dottorando in Design presso il Dipartimento di Pianificazione, Design e Tecnologia dell'Architettura della Sapienza Università di Roma. È socio di AIS/Design dal 2025 e i suoi interessi si concentrano sulla storia e la teoria del design. Ha collaborato con riviste quali AIS/Design Journal, Progetto Grafico e Disegno.

CLAUDIA MARINA

Claudia Marina is a design historian, writer, and educator whose research explores design media, public history, interior design, and the politics of everyday life.

JONATHAN MEKINDA

Jonathan Mekinda is an historian of architecture and design and associate professor at the UIC School of Design, where he has also served as head of the design studies program and associate director for faculty affairs. His scholarship focuses on the development of distinctive practices and discourses of modern design within urban locales, chiefly Milan and Chicago. Mekinda has written broadly on this subject for diverse publications, including *Curating Fascism: Exhibitions and Memory from the Fall of Mussolini until Today*, *Art Deco Chicago: Designing Modern America*, and *Revival: Memories, Identities, Utopias*. His research has been supported by institutions including the Fulbright Research Scholar Program and the Graham Foundation.

EMILIO PATUZZO

Emilio Patuzzo è ricercatore presso la Libera Università di Bolzano. Laureato alla Scuola del Design del Politecnico di Milano, ha conseguito il dottorato in Scienze del design presso l'Università Iuav di Venezia con una tesi sul canone del design. Si occupa di teoria e filosofia della storia del design.

FEDERICO RITA

Ph.D. in Innovation Design presso la School of Advanced Studies dell'Università di Camerino, Federico Rita si occupa di design e comunicazione visiva. Già assegnista di ricerca all'Università Iuav di Venezia è stato visiting student presso l'University of Illinois (Chicago). È stato docente presso l'ACCA Academy di Jesi (AN) e attuale docente a contratto all'Università di Camerino.

KEISUKE TAKAYASU

Keisuke Takayasu is Professor of Aesthetics at the University of Osaka, Japan, specializing in design philosophy. His research focuses on modern design and, more recently, on contemporary practices – including social design and critical/speculative design – through which he seeks to redefine design history. Since 2023, he has served as President of the Japan Society of Design and promotes humanities-oriented design research.

TERRI WEISSMAN

Terri Weissman is Associate Professor of Art History and Associate Director of the School of Art and Design at the University of Illinois Urbana Champaign. She teaches modern and contemporary art, the history of photography and design history. Her most recent book, co-authored with Erina Duganne and Heather Diack, is *Global Photography: A Critical History* (2020), with a second edition expected in 2026.

AIS/DESIGN
STORIA E RICERCHE

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

VOL. 13 / N. 24
GIUGNO 2026

INSEGNARE LE STORIE
DEL DESIGN. DIDATTICA, SAPERI
E METODI DEGLI STUDI STORICI
IN DESIGN

ISSN 2281-7603