

Ais/Design Journal

Storia e Ricerche



AIS/DESIGN JOURNAL
STORIA E RICERCHE

VOL. 7 / N. 12-13
DICEMBRE 2019
GIUGNO 2020

SOCIAL DESIGN.
DESIGN E "BENE COMUNE"

ISSN
2281-7603

PERIODICITÀ
Semestrale

INDIRIZZO
AIS/Design
c/o Fondazione ISEC
Villa Mylius
Largo Lamarmora
20099 Sesto San Giovanni
(Milano)

SEDE LEGALE
AIS/Design
via Cola di Rienzo, 34
20144 Milano

CONTATTI
caporedattore@aisdesign.org

WEB
www.aisdesign.org/ser/

DISEGNO IN COPERTINA
Mario Piazza

Ais/Design
Journal

Storia e Ricerche

DIRETTORE Raimonda Riccini, Università Iuav di Venezia
direttore@aisdesign.org

COMITATO DI DIREZIONE Marinella Ferrara, Politecnico di Milano
Francesco E. Guida, Politecnico di Milano
Mario Piazza, Politecnico di Milano
Paola Proverbio, Università Cattolica del Sacro Cuore, Milano
editors@aisdesign.org

**COORDINAMENTO
REDAZIONALE** Chiara Lecce, Politecnico di Milano
caporedattore@aisdesign.org

COMITATO SCIENTIFICO Giovanni Anceschi
Alberto Bassi, Università Iuav di Venezia
Fiorella Bulegato, Università Iuav di Venezia
Giampiero Bosoni, Presidente AIS/design, Politecnico di Milano
Maddalena Dalla Mura, Università Iuav di Venezia
Elena Dellapiana, Politecnico di Torino
Grace Lees-Maffei, University of Hertfordshire
Kjetil Fallan, University of Oslo
Priscila Lena Farias, Universidade de São Paulo
Silvia Fernandez, Nodo Diseño América Latina
Jonathan Mekinda, University of Illinois at Chicago
Gabriele Monti, Università Iuav di Venezia
Vanni Pasca, past-president AIS/Design
Catharine Rossi, Kingston University
Susan Yelavich, Parsons The New School
Carlo Vinti, Università di Camerino

REDAZIONE Letizia Bollini, Libera Università di Bolzano
Rossana Carullo, Politecnico di Bari
Rosa Chiesa, Università Iuav di Venezia
Paola Cordera, Politecnico di Milano
Luciana Gunetti, Politecnico di Milano
Alfonso Morone, Università degli Studi di Napoli Federico II
Susanna Parlato, Sapienza Università di Roma
Monica Pastore, Università Iuav di Venezia
Isabella Patti, Università degli studi di Firenze
Teresita Scalco, Archivio Progetti, Università Iuav di Venezia
Eleonora Trivellin, Università degli studi di Firenze
Benedetta Terenzi, Università degli Studi di Perugia

ART DIRECTOR Francesco E. Guida, Politecnico di Milano
Daniele Savasta, Yasar Üniversitesi, İzmir

EDITORIALE	SOCIAL DESIGN. DESIGN E “BENE COMUNE” Marinella Ferrara, Francesco E. Guida, Mario Piazza & Paola Proverbio	9
<hr/>		
SAGGI	DESIGN PER LA COMUNITÀ: IL CONTRIBUTO DI GIOVANNI KLAUS KOENIG Isabella Patti	19
	PRINCIPLES OF GOOD DESIGN AND SOCIAL DESIGN Alfonso Ruiz Rallo & Noa Real García	31
	LA DIMENSIONE ETICA DEL DIGITAL DESIGN. ACCESSO E ACCESSIBILITÀ, TRA UTOPIA FONDATIVA E CONTEMPORANEITÀ Letizia Bollini	51
	SOCIAL DESIGN ON A SPECTRUM: WITH CASE STUDY OF ANNA BARBARA'S ETHOS OF CARE Susan Yelavich	61
<hr/>		
RICERCHE	GIANCARLO DE CARLO E L'ARCHITETTURA DELLA PARTECIPAZIONE Sara Marini	75
	ENVIRONMENT AND EMANCIPATION THROUGH DESIGN. AVANT-GARDE INTERVENTION AND EXPERIMENTS WITH SOCIAL DESIGN IN DENMARK AROUND 1970 Hans-Christian Jensen & Anders V. Munch	88
	DESIGN SOCIALE, MILANO ANNI '70. GIANCARLO POZZI, IL LETTO D'OSPEDALE TR15 E IL SODALIZIO CON ACHILLE CASTIGLIONI ED ERNESTO ZERBI Marinella Ferrara	110
<hr/>		
MICROSTORIE	LA STAGIONE DELLA GRAFICA DI PUBBLICA UTILITÀ: WHAT ELSE? Daniela Piscitelli	138
	RICCARDO DALISI AL RIONE TRAIANO. IL RISCATTO SOCIALE ATTRAVERSO L'ESPERIENZA D'ANIMAZIONE Susanna Parlato & Paola Salvatore	159
	CAMPO URBANO 1969. INTERVENTI ESTETICI NELLA DIMENSIONE COLLETTIVA URBANA Roberto De Paolis	179
	BRUCE ARCHER AND DESIGN AS THE THIRD AREA OF EDUCATION. REFLECTIONS FOR PROJECT-BASED EDUCATION IN BRAZIL João De Souza Leite & Cristina Cavallo	205
	LA DEMOCRATIZZAZIONE DELLA COMPLESSITÀ. LA DIFFUSIONE DEI DATI NEI PROCESSI DI DIVULGAZIONE DELLA CONOSCENZA Roberta Angari	215

RILETTURE	“LO SCANDALO DELLA SOCIETÀ”. RILETTURE SU PROGETTO, BISOGNI E AMBIENTE	233
	Raimonda Riccini	
	DESIGN FOR NEED. INTRODUCTION, 1976	237
	Christopher Cornford	
	AHMEDABAD DECLARATION ON INDUSTRIAL DESIGN FOR DEVELOPMENT, 1979	240
	INTERVISTA A MALDONADO, 1986	244

RECENSIONI	THE SOCIAL DESIGN READER DI ELIZABETH RESNICK	257
	Gianni Sinni	

Riccardo Dalisi al Rione Traiano

Il riscatto sociale attraverso l'esperienza d'animazione

SUSANNA PARLATO

Sapienza Università di Roma
Orcid ID 0000-0001-5713-2782

PAOLA SALVATORE

Sapienza Università di Roma
Orcid ID 0000-0003-2561-8352

L'esperienza di Riccardo Dalisi al Rione Traiano di Napoli si può definire una sperimentazione laboratoriale, durata dal 1971 al 1974, che ha coinvolto i bambini di un quartiere di massa, edificato intorno alla fine degli anni cinquanta e caratterizzato da condizioni di forte marginalità sociale. In uno scambio reciproco tra bambini e operatori la qualità con cui Dalisi lavora è la creatività diffusa, che diventa strumento di lotta, di trasformazione e di emancipazione. L'articolo si propone di raccontare l'esperienza evidenziando i punti comuni con il pensiero critico del movimento del Radical design e le teorie della partecipazione. Nel testo sono messi in evidenza gli aspetti originali della ricerca di Dalisi legati ai rapporti design e pedagogia, progetto e creatività e ai temi dello spostamento della dizione di progetto dal prodotto al processo. Si chiarisce, inoltre, il determinante contributo del dato contestuale di natura sociale riassumibile in due principali dinamiche relazionali, quella del disordine, inteso come fertile terreno d'indagine, e quella della potenza generatrice della casualità nel processo progettuale. Infine si pone l'accento sul mutamento sociale provocato dalla pratica d'animazione che risulta essere il valore tangibile dell'esperienza.

PAROLE CHIAVE

Integrazione sociale
Design e pedagogia
Design del processo
Partecipazione
Disordine creativo

1. Introduzione

L'esperienza d'animazione al Rione Traiano di Riccardo Dalisi, iniziata nel 1971 e durata tre anni, avviene in un momento storico caratterizzato da sperimentazioni che per la prima volta collegano il design a istanze sociali e che non trovano necessariamente riscontro in esiti produttivi. Presenta elementi di originalità e spontaneità e trova vicinanza con le ricerche che alimentano la fenomenologia del cosiddetto Radical design come quella di Global Tools, che ha preso origine il 12 gennaio 1973, e che ha tentato di dare una solidità teorica e comunicativa a questo processo di apertura dell'azione progettuale a nuove domande. Uno dei protagonisti di questo momento, Mendini, riconosce esplicitamente l'importanza del lavoro di Dalisi di quegli anni, che opportunamente pone in uno spazio intermedio:

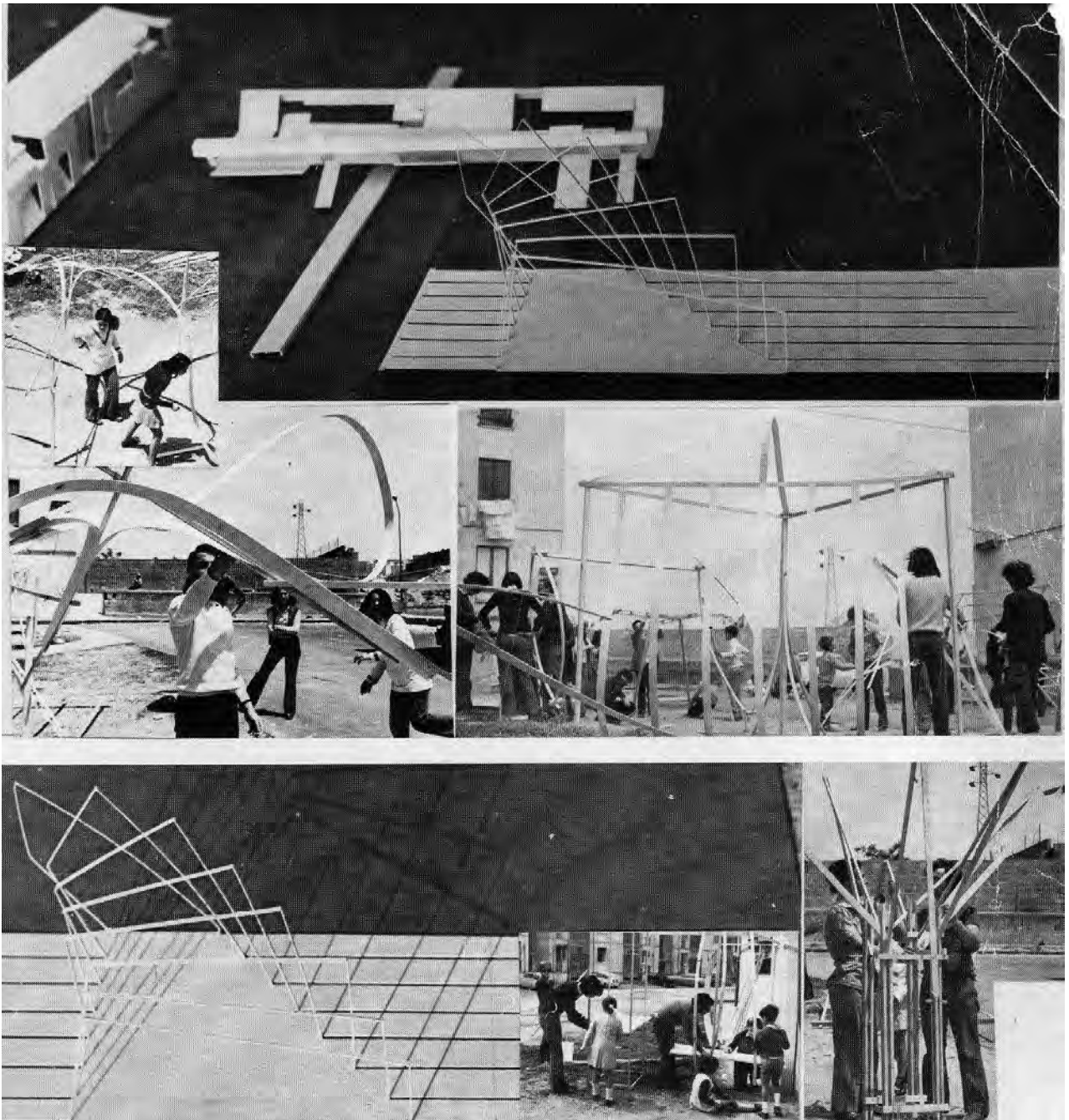


Fig. 1 — Costruzione di strutture in legno, a opera di bambini e studenti, in uno spazio del Rione Traiano (archivio Dalisi).

Egli si colloca fra le posizioni dell'architettura di partecipazione (di cui De Carlo è il principale teorizzatore e sperimentatore a Rimini) e le avanguardie dell'architettura radicale. Gli interessano i punti in comune a partecipazione e avanguardia: la polemica sfiducia verso metodi illuministici distaccati ed univocamente razionali, l'esigenza di riproporre la creatività individuale e collettiva, il disordine creativo di De Carlo, la distruzione della cultura teorizzata dal Radical design. Riccardo Dalisi sta nello spazio intermedio fra coinvolgimento creativo e radicalismo utopico, in una sorta di ideologia della partecipazione attraverso la forma, specialmente chiara nel suo atto più profondo e maturo, che a tutt'oggi rimane il Traiano. (Mendini, 1975, pp. 13-14)

2. Il movimento Radical

È opportuno quindi connettere l'esperimento di Dalisi al Rione Traiano con le idee sviluppate dal movimento del Radical design, denominato anche come *anti-design* o *contro-design*. "Lo stile italiano più politicizzato", come lo definisce De Fusco (2007), nato all'indomani del Sessantotto e protrattosi fino alla metà degli anni settanta, si definisce a partire dai paradigmi ideologici delineati dalle lotte studentesche in risposta alla crisi generale di valori politici ed esistenziali della società moderna, determinata dalla "religione dei consumi e della produzione" e indirizzata verso un cammino di autodistruzione e annullamento (D'Amato, 1982). Sociologi, architetti, urbanisti e designer — che furono le figure professionali tra le più influenzate da questa *rivoluzione* — iniziarono ad aprirsi ai temi ambientali, alla necessità di combattere il consumismo, alla volontà da parte dei giovani a partecipare più attivamente alla vita politica, attraverso l'integrazione delle minoranze e il diritto allo studio (De Fusco, 2007). "Si aprì una stagione di sperimentalismo, di nuovi rapporti con l'industria, con il mercato, con il consumismo" (Branzi, 2015, p. 175). Il movimento Radical nasce in città povere di industrie, Napoli, Roma, Firenze e vi aderiscono giovani architetti appena usciti dall'università, formati nel clima delle contestazioni studentesche e che si ritrovano ad agire in un momento di crisi professionale e di opportunità generazionali (D'Amato, 1982). Per la critica di sinistra di quegli anni centrale è il tema della *commitenza*, che scaturisce dalle riflessioni sulla "responsabilità del design nella società delle merci" e di conseguenza sul "ruolo che deve assumere il designer nel rapporto tra produzione e consumo". È un tema legato all'utilità sociale del progetto, già affrontato nei decenni precedenti dalle scuole del Bauhaus e del Vchutemas, che diventa centrale per la Hochschule für Gestaltung (HfG) di Ulm, fondata nel 1953 e diretta inizialmente da Max Bill. Qui ha origine la convinzione che il designer può lavorare per l'industria, e senza alcuna contraddizione, continuare ad assolvere le sue responsabilità nei confronti della

società, facendo quindi convergere gli interessi produttivistici del neocapitalismo nascente con gli interessi degli utenti e dell'ambiente attraverso la razionalizzazione delle risorse e l'elevazione degli standard qualitativi dei prodotti. Questa idea si traduce in Italia in un'aspirazione alla "committenza alternativa" (D'Amato, 1987), l'idea che nella prassi progettuale ci si potesse rivolgere a un tipo di consumatore pubblico piuttosto che privato, una speranza praticata negli anni settanta dai designer del movimento Radical, un'aspirazione che dovendo confrontarsi con le leggi del mercato non ha trovato riscontro positivo: "Salute, insegnamento e benessere pubblico non si lasciano trasformare in merce donde trarre grandi guadagni" (D'Amato, 1987). Questa aspirazione nonostante le difficoltà sopraevidenziate portò, tuttavia, al concretizzarsi di alcune sperimentazioni progettuali e di ricerca, come quella del Traiano, che si allontanavano dalle logiche del mercato e del progetto di oggetti per il singolo e che invece riuscirono ad attivare processi per il miglioramento delle condizioni della collettività. Dalisi agisce nei quartieri di massa, che di fatto costituiscono una "committenza alternativa" e tenta di dimostrare che la creatività non è appannaggio dell'élite e che al consueto slogan del bello che nasce dall'utile, funzionale alla sola ottimizzazione dei processi produttivi e di consumo, si può accompagnare la ricerca di un'azione progettuale che si esaurisce in sé stessa e nella sua capacità di farsi strumento per la costruzione di nuove comunità sociali di carattere creativo.

Fig. 2 — I bambini all'opera
(archivio Dalisi).





Fig. 3 — Un cantiere dismesso utilizzato dai bambini come palestra (archivio Dalisi).

Cresceva durante gli anni sessanta nella cultura italiana del progetto un'urgenza di realismo rispetto alle perfette utopie razionalistiche. Il movimento Radical è il primo a costruire una critica alle certezze della modernità classica, sovvertendo il mito razionalista all'interno del progetto moderno (Branzi, 2009). Branzi, uno degli esponenti del Radical design, nella sua *Introduzione al design italiano, una modernità incompleta* esplicita le motivazioni dei radicali nella critica al modello razionalista basato su un paradigma di tipo monologico, portato ad astrarsi dalla complessità ambientale che il movimento del Sessantotto aveva disvelato, producendo la certezza di una società discontinua e complessa. Così il movimento rifiutò qualsiasi unità, qualsiasi codice linguistico e metodologico riconoscibile, [...] per bruciare ogni soglia residua della vecchia modernità, per liberare l'energia creativa alla ricerca di nuovi assetti del progetto dentro a una metropoli e a una società ibrida (Branzi, 1999, p. 129).

Il Radical design si manifestava attraverso una grande varietà di azioni e l'applicazione progettuale non si limitava alla produzione di oggetti ma si esprimeva anche attraverso scritti teorici, immagini, filmati, *happening*. Tra le caratteristiche più rappresentative del movimento c'era la volontà di "rivendicare un'area creativa in cui esercitare l'invenzione poetica al di fuori di paralizzanti considerazioni funzionalistiche" (D'Amato, 1982).

Queste le premesse storiche e il clima culturale che hanno influenzato il lavoro di Dalisi sullo sfondo dei movimenti di *lotta per la casa* che intorno agli anni settanta estendevano gli obiettivi, "non ci si ferma quando si è ottenuta la casa". Non riguardavano dunque solo la questione abitativa e urbana, si lottava per i servizi, contro la speculazione fondiaria, per le modifiche del piano regolatore. Dalisi a queste aggiunge la necessità di tenere in conto del "lavoro, la residenza di massa dovrà essere integrata con la possibilità di un lavoro con carattere diverso da quello della fabbrica" (Dalisi, 1978, p. 47).

3. Partecipazione

Altra influenza fondamentale per il lavoro di Dalisi si rivelano le teorie partecipative che l'architettura promuoveva in quegli anni. Teorie derivate anche dall'opera "spazialista" lefebvriana pubblicata in concomitanza ai moti del maggio francese. *Il diritto alla città* (1968), *La rivoluzione urbana* (1970), *La produzione dello spazio* (1974) sono alcune delle opere del filosofo marxista che sono state tradotte in Italia con grande tempestività tra la fine degli anni sessanta e la fine degli anni settanta. Per Lefebvre la "spontaneità" è rivoluzionaria e si può realizzare attraverso il processo dell'autogestione e la produzione di forme alternative di urbanizzazione, Lefebvre individua come



Fig. 4 — Momenti diversi dell'esperienza di laboratorio (archivio Dalisi).

priorità di azione le pratiche attraverso le quali la vita umana avrebbe potuto auto-organizzarsi all'interno di nuovi spazi sociali.

Il ruolo politico e il senso di responsabilità civile diventano questioni di confronto fondamentali, anche nelle altre discipline del progetto, sono gli anni del Team X,¹ anni in cui De Carlo — attento anticipatore di concetti ancora attuali² — è promotore e sostenitore del linguaggio della partecipazione. In De Carlo, come in Dalisi, si riconosce la volontà di spingere il progetto verso una maggiore aderenza alla complessità del contesto in cui si agisce, così il linguaggio risulta variato di volta in volta.

Il linguaggio di De Carlo, essendo quello della *partecipazione*, è sempre nuovo: nelle sue soluzioni si comprende il *modo*, il *sistema* e la *fantasia* con cui gli elementi della tecnica edilizia si sono trasformati in opera d'arte; non sempre è necessaria una vistosa applicazione di forme o di mezzi eccentrici per raggiungere una completezza estetica. Le sue costruzioni esprimono una creatività attenta all'ambiente e al suo substrato culturale, connotate da un'elementare onestà di mezzi costruttivi, scaturiscono da una grande libertà di accostamenti realizzata con disinvoltura antiaccademica, con coraggio civile evitando ogni dogmatismo formale e traendo dall'ambiente e dalla tecnica della costruzione gli elementi più sani e durevoli. (Romano, 2001, p. 14)

Il linguaggio della partecipazione non può essere esperito nell'esercizio accademico che mortifica l'immediatezza di rappresentazione e di espressione. L'esperienza di Dalisi non avviene all'interno delle istituzioni ma nelle strade del Rione, coinvolgendo i bambini — la cui casa erano quelle strade — e facendo lavorare con loro gli studenti del corso di composizione della Facoltà di Architettura della Federico II di Napoli.

4. La pratica d'animazione al Traiano

Il rione Traiano è un quartiere di Napoli edificato alla fine degli anni cinquanta dal CEP — Coordinamento Edilizia Popolare. All'inizio degli anni settanta si presentava come un *quartiere di massa*, abitato dagli ex baraccati di via Marina, rimasti senza casa dal secondo dopoguerra. Le condizioni del quartiere erano di degrado, abbandono, sovrappopolamento, assenza di attrezzature e trasporti, tanto da renderlo uno dei quartieri "più degradati dell'area Flegrea a Napoli" (Dalisi, 1975, p. 19). Inoltre, la distanza dai centri più vitali della città accentuava il carattere di ghetto e il senso di sradicamento dal luogo di provenienza, che, sebbene caratterizzato da condizioni di spazio e di igiene peggiori, era più vicino alla vita cittadina e induceva senso di appartenenza e identità.

Il quartiere Traiano rappresenta una sorta di modello del processo di trasformazione della città di Napoli in epoca laurina³, tanto da essere al centro delle battaglie, purtroppo andate sistematicamente perse, da parte di intellettuali, urbanisti e architetti, di cui si ha puntuale riscontro in scritti e convegni, come quello organizzato da Roberto Pane, Giulio de Luca, Corrado Beguinot, Renato De Fusco e Roberto De Stefano e che poi venne raccolto in un volume pubblicato da Edizioni di Comunità sotto il titolo di *Documento su Napoli* (AA. VV., 1961).

Dalisi si avvicina al lavoro nei quartieri nel 1970 con la progettazione di un asilo nido sperimentale per i bambini del Rione Traiano, mai realizzato per le difficoltà di trovare un luogo adeguato, tanto da fargli scrivere che “nelle condizioni attuali dovrebbe essere costruito abusivamente” (Dalisi, 1974). Successivamente iniziò un rapporto creativo con un gruppo di bambini sottoproletari in uno scantinato del rione.

Fig. 5 — Composizione di strutture leggere in legno e tiranti (archivio Dalisi).



Questo lavoro viene condotto sotto forma di laboratori che hanno per Dalisi una doppia finalità. Da una parte, con il lavoro di ricerca, l'architetto effettua una diagnosi delle condizioni dei quartieri di massa dal punto di vista sociale e formale, ciò avviene grazie alla lettura delle modifiche apportate ai luoghi dai *sottoproletari* e all'interpretazione dei grafici elaborati dagli stessi durante i laboratori. Dall'altra, Dalisi con l'applicazione del contro-design come azione di *advocacy*, mette in atto il tentativo di usare le conoscenze nel campo del design per provocare un processo di riscatto socio-educativo nei confronti dei bambini più emarginati che abitano questi luoghi. Dalisi definisce queste azioni con la parola *animazione* che è anche il titolo del testo nel quale ha pubblicato il diario dell'esperienza.⁴ Nell'attività di animazione il progetto diventa uno strumento, un processo per suscitare "interesse, partecipazione creativa e spirito collettivo" (Dalisi, 1975, p. 19). L'obiettivo dell'animazione non è quello di produrre in modo partecipato "reticoli, strutture spaziali, oggetti, decorazioni, figure strutturate, organismi astratti, modelli a scala urbana, box costruiti e funzionanti, aiuole, oggetti di artigianato, ecc.", l'attenzione si sposta dal prodotto al processo e lo scopo finale è quello di stimolare attraverso il processo progettuale un cambiamento sociale.

Dalisi muove una critica alle modalità di intervento delle discipline del progetto a partire dalla valutazione delle condizioni di vita nel Traiano:

Fig. 6 — Il "gioco" come parte del laboratorio (archivio Dalisi).



le condizioni allucinanti in cui si trova il quartiere (50.000 abitanti) quasi mai vengono addebitate agli architetti e alle poetiche che ne animarono l'opera [...] eppure non si tratta di battere i pugni sul tavolo perché vengano realizzate le attrezzature progettate e sia eliminato il pericolo dei valloni che lo attraversano, le disfunzioni sono più profonde e numerose, mentre le tecniche di analisi e d'intervento mostrano di essere invecchiate, come invecchiata è la figura dell'architetto. (Dalisi, 1973)

Egli individua dunque un rapporto diretto tra le condizioni socio economiche degli utenti e lo spazio in cui vivono, rileva questo rapporto analizzando lo stato del quartiere e degli interventi spontanei di trasformazione degli spazi, per ripensare a un processo progettuale più rispondente al contesto, che tenga conto delle peculiari esigenze del luogo e dei suoi abitanti.

5. Disordine e casualità

Contro la regolarità ripetitiva degli alloggi costruiti vi è il disordine caotico delle appropriazioni. La lezione che è possibile ricavare da questa immagine urbana è indicativa, per molti versi, anche come "contro-design". La virulenza perentoria delle steconate, dei muri, delle recinzioni attuate con mezzi più disparati, cancella ogni velleità di equilibrio visivo dei progettisti. Al Rione Traiano dal disegno dei dettagli più minuti, al disegno globale del quartiere, lo stridente contrasto col reale uso denuncia una connivenza delle discipline del progetto con il distaccato interesse che il potere ha manifestato nel programmare la costruzione di questi nuovi concentramenti residenziali per i poveri ha quanto meno. Modello di esigenza estraneo agli utenti, lì dove le maglie spaziali si sono allentate, è intervenuta l'iniziativa degli abitanti con tutte le caratteristiche culturali che si trascinava dietro. (Dalisi, Autunno, 1974, p. 7)

In questa interpretazione si ritrova, all'unisono con il pensiero del movimento del Radical design, la rottura con il modello razionalista e con la "visione di un futuro nell'ordine industriale". Visione che scaturisce dall'utopia moderna del procedere verso la scomparsa delle eccezioni e della variazione di linguaggi e comportamenti, per la costruzione di uno scenario fondato sulla standardizzazione industriale, la produzione in serie e l'impiego esclusivo della tecnologia avanzata. Il movimento Radical contrappone a questa visione quella di "un futuro caratterizzato da altissima 'complessità'" (Branzi, 1999). Anche De Carlo scrive "la verità è che nell'ordine c'è la noia frustrante dell'imposizione, mentre nel disordine c'è la fantasia esaltante della partecipazione" (De Carlo, 1973, p. 135).

Il tema del *disordine* appare centrale anche nell'esperienza d'*animazione* al Rione Traiano, disordine inteso come fertile terreno d'indagine e legato alla *casualità* come potenza generatrice del processo progettuale. *Imprevedibilità* è per Dalisi la parola contenitore che accoglie anche gli altri termini che a loro volta esprimono senso di inclusione: discontinuità, flessibilità, disordine, funzione, controllo, sviluppo, processo, politica, geometria (Dalisi, 1974).

La scelta di Dalisi di operare in un contesto popolare, di avere come interlocutori bambini del sottoproletariato napoletano, si colloca nel lavoro di ricerca che in quegli anni indaga il rapporto tra *Avanguardie e cultura popolare*⁵ e di fatto trova nell'emarginazione proletaria la forza trasformativa, "intesa come possibilità di contagio sociale" (Bonito Oliva, 1975, p. 6), e la risposta concreta agli "intellettuali di sinistra" (Mendini, 1975, p. 5) "che si professano progressisti e impegnati a schierarsi dalla parte delle classi sfruttate e emarginate dal sistema [ma che] spesso non hanno trovato risposte esaurienti per assumere un ruolo alternativo" (Guenzi, 1975, p. 2).

La convinzione che attraverso un'esperienza di questo tipo si possa sperimentare una pratica politica e sociale libera da teorizzazioni demagogiche e intellettualistiche si andrà concretizzando al Traiano in un lavoro di creatività manuale, "artigianale", che porterà a "soluzioni imprevedibili ed una vera libertà di atteggiamento nei confronti dello spazio fisico" (Dalisi, 1975, p. 18).

6. Design e pedagogia al Traiano

Il racconto di questo laboratorio-scuola da parte di Dalisi e degli studenti universitari coinvolti in un "rapporto d'animazione produttiva" restituisce un quadro di "spregiudicata libertà". Il bambino con cui entrano in contatto porta con sé codici e "componenti alternative" che non si ritrovano nella "protetta permissività del bambino borghese" (Dalisi, 1975, p. 16). "Sono uomini a 12 anni" (Alamaro & Liguori, 1975, p. 19), alcuni non hanno mai frequentato una scuola e si muovono con autonomia e istinto pratico, nella "lotta" esprimono il bisogno, "i loro comportamenti 'diversi' li fanno assomigliare a chi esercita una azione di guerriglia urbana" (Dalisi, 1975, p. 16). L'impianto e il metodo della scuola tradizionale in questo contesto non possono trovare applicazione, "aule, registri, cattedra, concezione della disciplina, vengono ridicolizzati e mostrano tutta intera la loro natura" (Alamaro, Liguori, 1975, p. 19). I bambini del Traiano, così come le loro madri, vengono coinvolti nell'elaborazione di disegni su carta, su stoffa, su legno e nella creazione di oggetti di utilizzo.



Fig. 7 — Prototipi realizzati con materiali di scarto e disegni preliminari dei bambini del Rione Traiano.

Dalisi rileva l'incongruenza tra le previsioni del progetto e il reale uso degli spazi destinati ai bambini e individua come unica soluzione possibile "una proliferazione di attività produttive (e simultaneamente educative) che coinvolga genitori e figli, l'appropriazione istintiva potrà diventare autogestione e, conseguentemente, dinamica urbana" (Dalisi, 1974, p. 11).

Il rapporto tra design e pedagogia viene affrontato nelle pratiche e nelle teorie di molti designer in quegli anni.

"Nella modernità scuola e anti-scuola, didattica e spontaneismo, progetto e pura creatività, sono logiche che si auto-alimentano in maniera dinamica, senza trovare mai un equilibrio definitivo" (Branzi, 1999, p.152).

Al Traiano il lavoro manuale diviene veicolo di accesso, crea aperture per entrare in contatto con la realtà viva del quartiere, diventa spunto di discussione.

L'esperienza del Traiano per Dalisi è l'occasione di provare in una realtà sociale la riscoperta del valore della manualità e della ricerca formale come strumenti di riflessione, di ricerca, di "autoanalisi", di calibratura di temi teorici e di implicazioni metodologiche non propriamente architettoniche, bensì aperte alle condizioni del sociale (Crispolti, 1975, p.194).

L'utilizzo di materiali semplici e di tecnologie elementari crea fiducia nei bambini che sentono di poter contribuire su un terreno che possono dominare. Dalisi esplicita questo processo in un articolo, sul numero 365 di Casabella del 1972, strutturato come un manifesto di quella che lui chiama *tecnica povera*.

La tecnica povera coincide coll'ideologia del valore creativo della collettività. Secondo tale ideologia la tecnica è una specifica dimensione umana e, genericamente, coincide colla capacità di dominare il mondo oggettivo, trasformando i "limiti in strumenti". [...] La tecnica povera è in stato di rivolta sotterranea (e in futuro lo sarà apertamente), non per soppiantare e distruggere, bensì per allargare e recuperare la sfera della creatività nel lavoro e nella produttività. Rivendica quindi un mutamento strutturale dei rapporti di produzione e di gestione. (Dalisi, 1972)

In questi laboratori, proponendo esercizi creativi da svolgere insieme ai bambini e agli studenti, l'architetto mette in atto e sviluppa la sua teoria della *geometria generativa*:

La geometria generativa non è altro che un tentativo di controllare il gioco delle trasformazioni nello spazio, di registrarle in senso progressivo, di dirottarle, di maturarle, di tradurre le pressioni che vengono da altri tipi di processi in opportunità creative dello spazio; è la metodologia delle progettazioni interpersonali. (Dalisi, 1970)

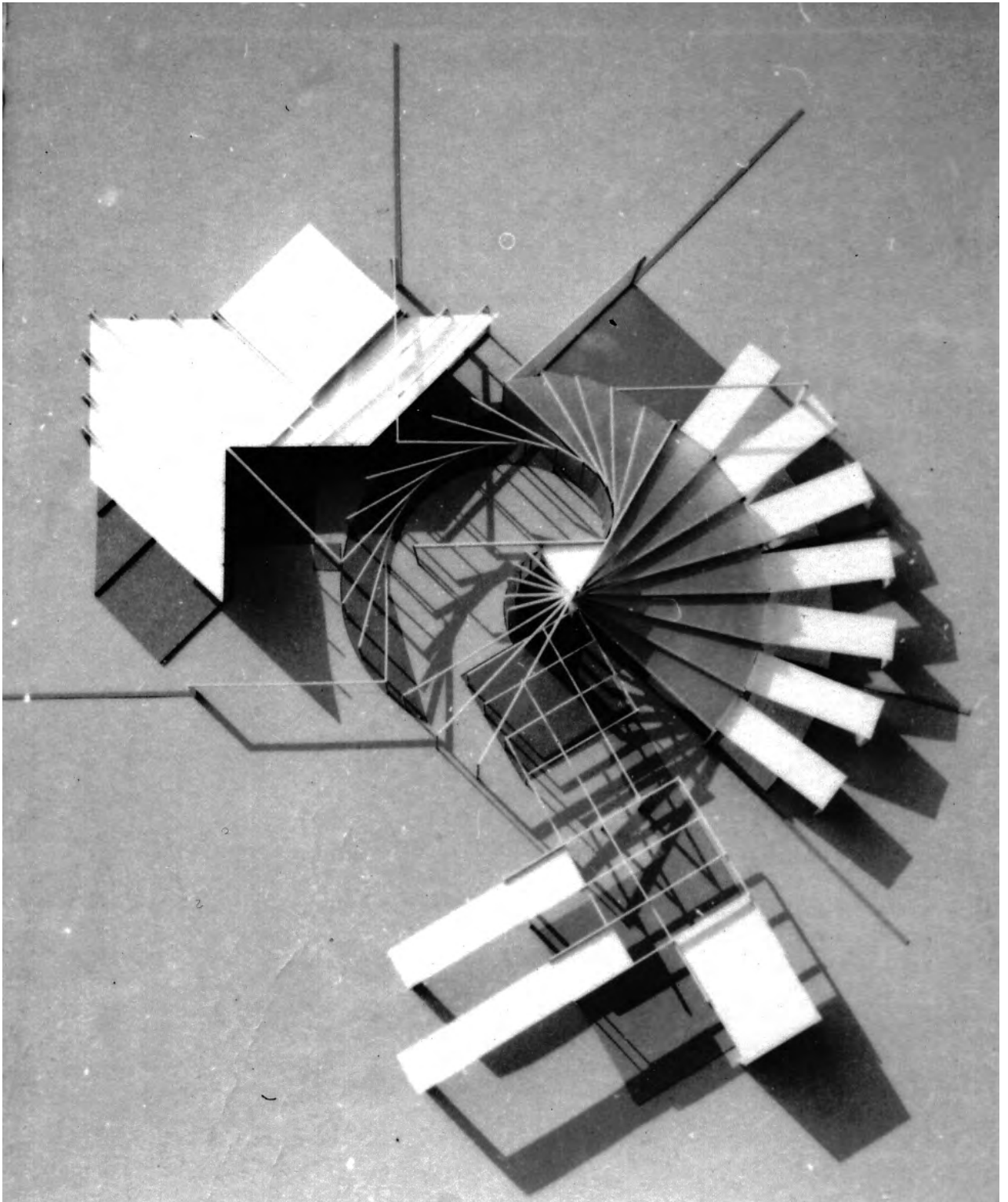


Fig. 8 — Plastico del progetto per l'asilo del Rione Traiano a sviluppo generativo (archivio Dalisi).

7. I punti di contatto del lavoro di Dalisi con i suoi contemporanei e la contemporaneità

Quando l'esperienza di Dalisi al Rione Traiano è al terzo anno di sperimentazione nel 1973 nasce Global Tools a Firenze, un programma sperimentale di didattica del design di cui fanno parte Archizoom Associati, Remo Buti, Casabella, Riccardo Dalisi, Ugo La Pietra, 9999, Gaetano Pesce, Gianni Pettena, Rassegna, Ettore Sottsass Jr., Superstudio, Ufo e Zziggurat. Quasi tutti aderenti al movimento del Radical design, si unirono in questa iniziativa comune per dare ordine e coerenza alle diverse sperimentazioni che singolarmente si andavano sviluppando nella ricerca di una strategia comune. Global Tools si configurava come un sistema di laboratori per la "propagazione dell'uso di materie tecniche naturali e relativi comportamenti" con proposte ed esperimenti legati all'educazione. Si poneva l'obiettivo di stimolare, attraverso la forma del laboratorio, il libero sviluppo della creatività individuale. I temi trattati nei corsi organizzati da Global Tools erano: "l'uso dei materiali naturali e artificiali, sviluppo delle attività creative individuali e di gruppo, uso e tecniche degli strumenti di informazione e comunicazione, strategie di sopravvivenza" dal Bollettino Global Tools n.1, *La Costituzione*.



Fig. 9 — I componenti di Global Tools, 1973.

Diversi sono i gruppi e i personaggi di spicco che prendono le mosse dalle contestazioni studentesche per andare a costruire negli anni una propria poetica, raggiungendo esiti diversi ma esplicitando comunque la portata sociale del design di quegli anni.

Anche designer non direttamente collegati all'esperienza Radical — come Enzo Mari, Angelo Mangiarotti, Vico Magistretti e Bruno Munari — sperimentano forme, sì rigorose, ma di forte espressività formale. Per molti di essi, come per Dalisi, il progettista ha un compito specifico all'interno della società, deve stimolare le coscienze degli individui coinvolti nel processo di partecipazione, in special modo in contesti di marginalità, al fine di costituire occasione di riscatto dal degrado sociale e ambientale. Solo attraverso e nel corso del processo progettuale è possibile trovare le risposte, in quella che viene definita da De Carlo "progettazione tentativa", pratica caratterizzata dalla possibilità di formulare più ipotesi, sperimentare più soluzioni possibili grazie all'apporto di più soggetti in modo da trasformare il processo progettuale in un atto che oggi potremmo definire *resiliente*.

La nostra progettazione è tentativa, nel senso che non mira a soluzioni univoche ma a confrontare il luogo del progetto con concatenazioni di ipotesi che svelano la sua sostanza e aprono il processo della sua trasformazione; allo stesso tempo, lo mettono in tentazione e lo portano a dire qualcosa della sua capacità di resistere al cambiamento, di come lo si può cambiare per pervenire a strutture e forme appropriate alle circostanze e corrispondenti alle aspettative. (De Carlo, 2000, p. 118)

Le sperimentazioni di questi anni, quindi, vedono l'uomo, l'utente, chiamato a partecipare all'atto progettuale, atto che è identificato come processo determinato da diversi fattori e soggetti. Munari nel 1965 dichiara:

A differenza del pittore o dell'artista tradizionale il quale, attraverso i mezzi consueti, compone la sua opera e attende che questa parli agli altri, il designer si pone di fronte a un problema richiesto dalla società, operando attraverso i nuovi mezzi che volta a volta, a seconda dei temi, gli vengono offerti dalla tecnica. Egli affronta il suo lavoro senza alcun preconetto né di forma né di stile, né di astrazione o non astrazione, aderendo essenzialmente ai mezzi tecnologici disponibili per risolvere ciascun problema. (Munari, 1965, p. 16)

In Munari troviamo quindi il tema del design utile alla società e troviamo anche la riproposizione formale in chiave ludica, come in Alchimia e in Memphis, in una sorta di continua sovrapposizione tra il prodotto e l'opera d'arte; ma è sicuramente la volontà didattica e pedagogica che avvicina il lavoro di Munari a Dalisi oltre l'aver prediletto come terreno di sperimentazione l'infanzia.⁶ L'arte e il design vivono un momento di forte vicinanza, l'interesse per le scoperte scientifiche è comune così come l'uso di procedimenti tecnologici.

Munari è un partecipante attivo dei movimenti d'arte cinetica e programmata, dalle cui fila proveniva anche Enzo Mari. Il fruitore del prodotto di design così come del prodotto artistico era il protagonista attivo di queste esperienze, al confine con l'*happening* o l'atto performativo, e il movimento *cinetico* che si voleva innescare non era tanto sull'opera quanto sul soggetto, per attivare una trasformazione della percezione dello spettatore. Questa prerogativa di uso non passivo da parte dell'utente caratterizzerà anche l'opera di Enzo Mari fino a teorizzare la tematica dell'autoprogettazione al fine di condurre l'uomo nel suo processo di liberazione dal lavoro alienato e alienante. Mari, riguardo l'autoprogettazione dice "nel fare l'oggetto, l'utilizzatore si rende conto delle ragioni strutturali dell'oggetto stesso, per cui in seguito migliora la sua capacità di valutare criticamente gli oggetti proposti dall'industria" (Mari, Facchinelli, 1974). Mari provoca l'utente, chiamandolo a uno sforzo di consapevolezza, intende stimolarlo a non delegare al progettista o all'industria ma a fare da sé per evitare di farsi manipolare dalla società dei consumi. A differenza di Dalisi però, Mari rivendica l'esito del lavoro progettuale come prodotto di una ricerca che si basa su una precisa metodologia, in un processo che si allontana dal "disordine creativo" sperimentato nell'esperienza d'*animazione* al Rione Traiano dove è proprio quel "disordine" lo spazio in cui esercitare l'invenzione poetica al di fuori di paralizzanti considerazioni funzionalistiche.

Oltre evidenziare i punti di contatto tra Dalisi e i suoi contemporanei può essere interessante analizzare alcuni fenomeni che oggi sembrano contenere semi già presenti nel lavoro dell'architetto napoletano: le manifestazioni culturali metropolitane, il fenomeno dei makers, la sfida dell'autocostruzione degli artefatti, la condivisione in comunità di problemi e soluzioni, la filosofia dell'*open source*, la produzione fuori dalla catena classica di produzione e consumo, il tema del riciclo e della sostenibilità.

La figura stessa del designer sembra oggi aver completato la mutazione antropologica avvertita da Dalisi. Come rileva Paris, infatti, "l'homo faber"

facendosi interprete dei bisogni dell'uomo, con il suo ingegno trasforma di volta in volta nuovi bisogni in nuovi prodotti scarnificati dal superfluo, essenziali nella forma e nell'uso a cui sono destinati, studiati per minimizzare lo spreco dei materiali impiegati, per semplificare i processi di fabbricazione, per fornire nuove opportunità alle attività dell'uomo. (Paris & Lucibello, 2009)

La "casualità", perseguita nella geometria generativa di Dalisi, può essere riletta oggi nelle infinite combinazioni algoritmiche che sono alla base del design generativo e nella composizione libera di interazioni di un sistema.

Dal lavoro di ricerca di Dalisi emerge oggi tutta la sua carica “visionaria” anche in relazione al metodo pedagogico e didattico che applica. La riscoperta del gioco, che l’architetto napoletano associa al lavoro manuale, è uno degli aspetti sperimentati nella pedagogia contemporanea. Il riaffermarsi di una “nuova ludicità” (dall’*homo ludens* di Huizinga, 1946) trova oggi sempre più spazio, soprattutto in contesti di apprendimento e informazione.

8. Conclusioni

L’esperienza d’animazione al Traiano, forse proprio per la carica innovativa che conteneva, non trovò solo consensi da parte dell’avanguardia. Lo stesso Branzi, sulle *Radical Notes*,⁷ in quegli anni la considerava, per molti versi, un’operazione rischiosa e ne evidenziava i limiti:

il suo esperimento non è l’ennesima ricerca di un metodo didattico basato sullo spontaneismo, ma un sondaggio all’interno di uno spessore inesplorato di energia. Senza destino, proprio perché questi esperimenti non sono destinati né a migliorare i bambini (che le loro condizioni di vita sono talmente disperate), né a creare i reperti di una nuova arte negra in Italia. L’assenza di destino qui coincide con l’assenza, a mio avviso, di qualsiasi sviluppo, sistematizzazione e prosieguo possibili. L’esperimento infatti, una volta reso permanente il metodo, confluirebbe fatalmente in un neo boyscoutismo, o in una più grave forma di sfruttamento della miseria, intesa come categoria culturale possibile. (Branzi, 1974, p. 138)

Al contrario Crispolti riconosce nella ricerca di Dalisi un valore metodologico:

L’esperienza condotta da Dalisi è rilevante, a mio parere, non soltanto per quella prospettiva di capovolgimento della routine progettistica nella negazione delle pregiudiziali razionalistiche, per quel suo anteporre insomma le esigenze di base come determinante delle ragioni della progettazione (che diviene quindi un fatto aperto, spontaneo, anziché essere canone determinante la realtà architettonica), ma proprio anche per offrirsi come un’ipotesi metodologicamente valida di una prospettiva di fruizione non elitaria, bensì appunto di partecipazione di base, della comunicazione figurale: che è il traguardo di una gestione democratica della cultura anche detta “artistica”. (Crispolti, 1975, p. 181)

Il lavoro di Dalisi ha suscitato nella critica conflitto e divisione, cosa che spesso accade a chi opera generando evoluzione di processi in momenti storici di passaggio, ed è in queste differenze di giudizio che si ritrova la carica rivoluzionaria della sua ricerca.

Gli esiti degli interventi successivi, a opera di Dalisi, ci consentono di affermare che al Traiano non si è trattato di un'esperienza "senza destino" bensì fertile di risultati. Il non aver codificato, volutamente, un metodo permanente ma aver sviluppato un approccio aperto ed empatico di volta in volta tarato sullo scambio tra operatore e utente ha portato comunque a una replicabilità, in contesti diversi e coinvolgendo soggetti differenti, anticipando le modalità d'azione che si vanno consolidando oggi nelle pratiche del design sociale.



Fig. 10 — Riccardo Dalisi a lavoro nel suo studio laboratorio in Rua Catalana a Napoli (foto 2019).

Dalisi, dopo il Traiano, continua negli anni a sperimentare pratiche laboratoriali in altri quartieri anche con adulti e anziani, al Rione Don Guanella, a Ponticelli fino alle esperienze più recenti al Rione Sanità. Di volta in volta il metodo si è adattato e implementato in un continuo rapporto tra pratica e teoria, restando flessibile, evolvendosi e variando a seconda delle condizioni ambientali, sociali e temporali del contesto in cui la sperimentazione è avvenuta. La relazione con le persone ha determinato la variabilità dei risultati a cui ogni sperimentazione è giunta, il valore di partenza sul quale Dalisi ha costruito le esperienze è il potenziale umano. È il mutare dei rapporti umani che definisce i diversi sviluppi. L'esperienza di Dalisi ha prodotto un *metodo aperto* che concepisce una variabilità di processo e risultati, lontano dalla concezione di una metodologia progettuale codificata e rigida, ma che definisce linee guida certamente replicabili in contesti di marginalità sociale. La validità dell'esperimento va ricercata, quindi, anche in relazione al cambiamento evolutivo che innesca nei soggetti coinvolti, operatori e utenti.

Dalisi stesso in più occasioni parla di un vero e proprio mutamento personale. “Cartapesta, disegni e composizioni che ho eseguito al di fuori di ogni contatto immediato con il quartiere, registrano con la loro ‘stranezza’ la mia modificazione, la presa su di me operata dal quartiere, come il risultato di un test” (Dalisi, 1978, p.45).

La forza generatrice di questa esperienza è nella capacità di aver riconosciuto l’importanza che può avere nel processo di design la creazione di rapporti umani intensi capaci di sovvertire “i punti di riferimento linguistici di un ‘operatore estetico’ [e] il destino sociale di individui emarginati nei quartieri di massa” (Dalisi, 1975).

Ultimamente ho incontrato due omoni. Mi hanno detto: “Lei è il professor Dalisi? Noi eravamo con lei da bambini: lo sa che tutti quelli che hanno lavorato da lei si sono poi salvati dal malaffare?” (Casciani, 2010, p. 22).

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

- AA.VV. (1961). *Documento su Napoli*. [Atti del Convegno sull’edilizia ed urbanistica napoletane del marzo 1958; con scritti di C. Beguinot, R. De Fusco, G. De Luca, R. Di Stefano, R. Pane. Interventi al convegno di U. Cardarelli, C. Caniglia Rispoli, G. Ciampa, C. Cocchia, G. Del Pozzo, P. De Meo, M. L. Scalvini, A. Venditti]. Edizioni Comunità.
- ACCAME, G. & GUENZI, C. (1975). *Avanguardia e cultura popolare* [Catalogo della mostra, 1 maggio-15 giugno 1975]. Grafis industrie grafiche.
- ACCAME, G. M. (1975, agosto-settembre). Cultura come trasformazione. *Casabella*, 39(404-405), 3.
- ALAMARO, E. & LIGUORI, A. (1975, agosto-settembre). Lavoro di quartiere con i ragazzi: laboratorio come scuola. *Casabella*, 39(404-405), 19.
- BONITO OLIVA, A. (1975, agosto-settembre). Avanguardia e Avantiopolo. *Casabella*, 39(404-405), 6.
- BRANZI, A. (1974). Radical notes: Tecnica povera. *Casabella*, 38(386), 138.
- BRANZI, A. (1999). *Introduzione al design italiano*, una modernità incompleta. Baldini e Castoldi.
- BRANZI, A. (2015). *Introduzione al design italiano*, una modernità incompleta. Baldini e Castoldi.
- BRANZI, A. (2009). Narrate o uomini la vostra storia. In M. Biraghi, G. Lo Ricco, S. Micheli & M. Viganò (a cura di), *Italia 60/70, una stagione dell’architettura* (pp. 153-167). Il Poligrafo.
- CASCIANI, S. (2010). Intervista a Riccardo Dalisi. *Domus*, (941), 22.
- CRISPOLTI, E. (1975). Nel segno di una partecipazione di base. In R. Dalisi, *Architettura d’animazione, cultura del proletariato e lavoro di quartiere a Napoli*. Carucci Editore.
- D’AMATO, G. (1982, gennaio). Il design tra «radicale» e «commerciale». *Op. Cit.*, (53), 5-21. <http://www.opcit.it/cms/?p=117>.
- D’AMATO, G. (1987, settembre). Il design e la critica di sinistra. *Op. Cit.*, (70), 17-36. <http://www.opcit.it/cms/?p=133>.
- DALISI, R. (1970). *Architettura dell’imprevedibilità*. Argalia.
- DALISI, R. (1972, maggio). La tecnica povera in rivolta. *Casabella*, 36(365), 46-48.
- DALISI, R. (1973, gennaio). L’usucapione infantile negli scheletri urbani. *Casabella*, 37(373), 30-36.
- DALISI, R. (1974, autunno). L’architettura nelle lotte di quartiere. In *Argomenti e immagini di design*, (13), 2-29.
- DALISI, R. (1975). *Architettura d’animazione, cultura del proletariato e lavoro di quartiere a Napoli*. Carucci Editore.
- DALISI, R. (1975, agosto-settembre). Pratica attiva per la cultura popolare. *Casabella*, 39(404-405), 14-18.
- DALISI, R. (1978, aprile). Traiano e Ponticelli (Napoli): il recupero dell’autoespressione. *Spazio e Società*, (2), 41-71.
- DE CARLO, G. (1973). *L’architettura della partecipazione*. Il Saggiatore.
- DE FUSCO, R. (2007). *Made in Italy, storia del design italiano* (3° ed.). Altra linea edizioni.
- GUENZI, C. (1975, agosto-settembre). Cultura popolare e avanguardie. *Casabella*, 39(404-405), 2.
- HUIZINGA, J. (1946). *Homo Ludens*. Einaudi. [Pubblicato originariamente nel 1938].
- LEFEBVRE, H. (1968). *Le Droit à la ville*, I (seconda edizione). [trad. it. Il diritto alla città, Padova 1970].
- LEFEBVRE, H. (1970). *La Révolution urbaine*. [trad. it. La rivoluzione urbana, Roma 1973].
- LEFEBVRE, H. (1974). *La Production de l’espace*. Anthropos. [trad. it. La produzione dello spazio, Milano 1976].
- MARI, E. & FACCHINELLI, E. (1974). Dibattito critico. *L’erba Voglio*, 4(16).
- MENDINI, A. (1975). Dalisi e l’imprevedibilità. In R. Dalisi (1975). *Architettura d’animazione, cultura del proletariato e lavoro di quartiere a Napoli* (pp. 3-14). Carucci Editore.
- MENDINI, A. (1975, agosto-settembre). Intellettuali di sinistra. *Casabella*, 39(404-405), 5.
- MUNARI, B. (1965, gennaio). Design e mass media. *Op.Cit.*, (2), 15-18.
- PARIS, T., & LUCIBELLO, S. (2009). *Designer’s. Exhibit, product, visual & graphic, fashion, food*. Roma Design Più.
- ROMANO, A. (2001). *Giancarlo De Carlo. Lo spazio, realtà del vivere insieme*. Testo&Immagine.

NOTE

- ¹ Team X, movimento, non strutturato, costituito prevalentemente da architetti, col fine di discutere ed elaborare idee e documenti congiunti sull'architettura e l'urbanistica. Il gruppo iniziò a concretizzarsi nel 1953 al fine di preparare il 10° CIAM (Congrès Internationaux d'Architecture Moderne) del 1954. Ne fecero parte, tra gli altri, A. e P. Smithson, A. van Eyck, J. Bakema, G. De Carlo, G. Candilis, R. Erskine, che sentirono l'esigenza di un superamento delle posizioni dei CIAM e di una riflessione sul concetto di habitat più vicino alle esigenze sociali dell'individuo. Il movimento operò la definitiva rottura della promozione internazionale delle tesi funzionaliste alla fine degli anni cinquanta.
- ² La *social innovation*, le dinamiche di progetto *bottom-up*, il coinvolgimento di soggetti non specializzati nel processo progettuale possono essere ricondotti a concetti anticipati da De Carlo.
- ³ Achille Lauro, armatore, sindaco di Napoli dal 1952 al 1957 e nuovamente nel 1961. Durante il suo mandato iniziò la trasformazione edilizia speculativa della città di Napoli raccontata nel film "Le mani sulla città" di Francesco Rosi.
- ⁴ Il testo è Dalisi, R., (1975), *Architettura d'animazione, cultura del proletariato e lavoro di quartiere a Napoli*. Carucci editore, Roma. Nel testo Dalisi riporta gli episodi di animazione in ordine cronologico in forma di diario, presenti, inoltre, scritti di Mendini *Dalisi e l'imprevedibilità*, di Branzi *Tecnologia o eutanasia* e di Trimarco *Nel segno di una partecipazione di base*.
- ⁵ La mostra *Avanguardie e cultura popolare* a cura di Giovanni M. Accame e Carlo Guenzi si è svolta presso la Galleria d'Arte Moderna di Bologna dal 1 maggio al 15 giugno 1975. Casabella dedica l'intero numero 404-405 (agosto-settembre 1975) al tema "Cultura popolare e avanguardie". Nel numero, a cura di Carlo Guenzi, sono presenti, tra gli altri, i testi di G. M. Accame, C. Guenzi, A. Mendini, A. Bonito Oliva, R. Dalisi, E. Alamari, A. Liguori.
- ⁶ Bruno Munari dal 1977 in poi organizza i suoi *laboratori per bambini* in tutto il mondo, questi nascono dal suo interesse per la creatività infantile e per il gioco come atto creativo, per il superamento delle contraddizioni tra ragione e fantasia. "Il vero bambino a cui Munari fa riferimento è l'artista, nel suo eterno gioco della vita senza certezze, fatte salve quelle dell'arte aperta e della ricerca infinita" (Branzi, 1999, p. 157).
- ⁷ Radical Notes, rubrica che Andrea Branzi teneva sulla rivista *Casabella*. Pubblicata a partire dal 1972, aveva l'obiettivo di divulgare alla critica e ai lettori il significato e gli obiettivi del movimento Radical, a cui egli stesso apparteneva.

AIS/DESIGN JOURNAL
STORIA E RICERCHE

VOL. 7 / N. 12-13
DICEMBRE 2019
GIUGNO 2020

SOCIAL DESIGN.
DESIGN E "BENE COMUNE"

ISSN
2281-7603
