



Quadrimestrale

Inverno 2020/2021

€ 15

# menelique



04.

**DESIGN**

# Anything.

The brand with three stripes  
Die Weltmarke mit den drei Streifen  
La marque au trois bandes

TM



# Anything.

The brand with three stripes  
Die Weltmarke mit den drei Streifen  
La marque au trois bandes



TM

# DIVENTA

# COMPLICE

menelique è un progetto indipendente  
e autofinanziato: ha bisogno di te.

---

**COMPLICE ANNUALE**

→ 35€/anno

---

tre numeri cartacei + tutti i numeri in digitale

---

**Vai su → [menelique.com](https://menelique.com)  
oppure scrivi a → [info@menelique.com](mailto:info@menelique.com)**

---

**INFO**

**NUMERO 04/QUATTRO**  
Design

**Associazione culturale  
menelique**

Via Prali 18,  
10139 Torino TO  
C.F. 97842940013  
P. I. 12259470016  
REA 1276540/TO

Rivista quadrimestrale  
registrata al Tribunale di  
Torino, 11680/2019

ROC 34164  
ISSN 2704-7938

menelique.com  
info@menelique.com

---

**COMPLICI**

**EDITORE**  
Ass. menelique

**DIRETTORE EDITORIALE**  
Giovanni Tateo

**DIRETTORE  
RESPONSABILE**  
Matteo Cresti

**DIRETTRICI ARTISTICHE**  
Kinga Raciti e  
Chiara Simoncelli

**PROGETTO GRAFICO**  
Kinga Raciti e  
Chiara Simoncelli

**INFOGRAFICHE**  
Sebastiano La Monaca

**REDAZIONE**  
Giovanna Maroccolo, Silvia  
De Marco, Simone Marcelli  
Pitzalis, Tommaso Grossi, Elisa  
Simoncelli, Emilio Zucchetti,  
Marianna Rossi, Matteo  
Lupetti, Daniele Ferriero,  
Marco Petrelli, Danilo Karim  
Kaddouri, Gadifa Akremi,  
Marcello Torre, Carlotta  
Santangelo.

**ILLUSTRAZIONE DI  
COPERTINA**  
Beatrice Gasca Queirazza

**GRAZIE A**  
Ahmed Ansari, Mahmoud  
Keshavarz e a tutto il collettivo  
DECOLONISING DESIGN  
(decolonisingdesign.com),  
a Anja Neidhardt, Maya  
Ober e a tutto il collettivo  
DEPATRIARCHISE DESIGN  
(depatriarchisedesign.com),  
a Benedetta Crippa, Silvio  
Lorusso, Mauro Vanetti,  
Michele Galluzzo e Valeria  
Pugliese per i preziosi consigli,  
a Rémy Ngamije e Mubanga  
Kalimamukwento (Doek!  
Literary Magazine), a Lorenzo  
Albrile, Alessandro Longo e al  
papà adottivo di Iyo Bissek.  
Grazie a Ilaria Grasso per il  
sostegno morale. Grazie a  
Carlotta Santangelo e Amélie,  
senza le quali menelique non  
esisterebbe. Grazie a Fabrizio  
Soldano, per aver curato la  
direzione artistica dei numeri  
precedenti, e a Noemi Romano,  
per aver collaborato alla loro  
progettazione grafica. Infine  
grazie a Andrea Alauria, Marco  
Rossetti, Olia Svetlanova, Joe  
Miceli e Lina Ozerkina.

---

**BoBòK**

bobok.xyz

---

La riproduzione di contenuti e immagini pubblicati su menelique è proibita, salvo nullaosta dell'editore. Menelique ha contattato chi detiene i copyright delle immagini pubblicate su questo numero. Se vuoi rivendicare la paternità di un'immagine, scrivici e saremo felici di riconoscerla in una delle pubblicazioni successive.

8 EDITORIALE  
*Giovanni Tateo*

PARTE 1

**FICTION  
NON-FICTION**

12 HACKERARE  
L'ALGORITMO  
*Iyo Bisbeck*

16 NOTE DALL'IRAQ  
*Karim Sultan*

20 BDSM ≠ FASHION  
DESIGN  
*Sofia Torre*

24 RIGENERARE  
LA MODA  
*Viola Stancati*

28 DATA SCIENCE  
CO-OP  
*Susan Calvin*



35 CUT-UP  
*Ilaria Grasso  
Ubaldo Ciccione  
Francesca Corno*

41 MIGRANTE  
*Mubanga  
Kalimamukwento*

PARTE 2

52 DESIGN  
IN NUMERI

58 PLAYER2:  
GAMING E DESIGN  
*Matteo Lupetti*

67 COMPLEMENTI  
*Rémy Ngamije*

75 ETERNAMENTE 13  
*Salvatore Iaconesi*

PARTE 3

84 UBUNTU  
*Mugendi K. M'Rithaa*

92 IL DESIGN DILUITO  
*Silvio Lorusso*

100 ARCHITETTURA  
RADICALE  
*Ross K. Elfline*



---

PARTE 4

## SGUARDO INTERNAZIONALE

- 108 A FOR ANYTHING  
*Benedetta Crippa*
- 118 ENTREPRECARIAT  
*Silvio Lorusso*



---

PARTE 5

## ARTIVIST

- 126 LEA CÁCERES  
*Giovanna Marocco*
- 131 KULTURE:ROOM  
*Daniele Ferriero*  
*Marco Petrelli*  
*Marianna Rossi*  
*Danilo Karim Kaddouri*  
*Marcello Torre*

---

142 Note

---

## EPISODI ONLINE

DESIGN NEL  
POSTCAPITALISMO  
*Marco Petroni*

SCENOGRAFIE  
POLITICHE  
*Parasite 2.0*

IL DESIGN  
DELL'ILLUSIONE  
*Alessandro Longo*

IL MODELLO  
MEDITERRANEO  
*Alex Giordano*

L'EREDITÀ COLONIALE  
NEL DESIGN  
*Ksenija Berk*

leggi questi articoli su [bit.ly/menelique4](https://bit.ly/menelique4)

---

# EDITORIALE

PAROLE DI

*Giovanni Tateo*

IMMAGINI DI

*Beatrice Gasca Queirazza*

Il «buon design» è cattivo design. Oggi è considerato buon design quello che rispetta principi formali asciutti, semplici e rigidi, facilmente identificabili e riproducibili, che guardano con rispetto alla tradizione occidentale e che permettono di distinguersi da ciò che è considerato, per un motivo o per un altro, inferiore, dozzinale, volgare. In sostanza si è scelto di fare un passo indietro, riprendendo una ammirazione mai sopita per la purezza del design modernista. Nella grafica: le linee rette, il bianco e il nero, la composizione bilanciata, l'astrazione, la specularità, la semplificazione. Questo buon design, così elitista, così elegante, così concettuale, nell'Italia di oggi è un cattivo design perché incapace di affrontare le sfide dell'inclusività alle quali sono chiamate industrial designer e graphic designer, architetti, programmatrici, data scientist e data analyst, sviluppatrici di videogiochi, fashion designer, artisti musicali, visivi e performativi, così come chiunque abbia a che fare con le discipline creative e progettuali...

Questa classe di intellettuali, alla quale ci rivolgiamo con questo numero 4 di *menelique*, e che in passato è stata definita «cognitariato» (non senza una nota di disprezzo), è oggi chiamata a rispondere ai cambiamenti sociali che stanno investendo il Paese in questi ultimi anni e che si intensificheranno nei prossimi decenni: la loro sfida sarà quella di progettare l'inclusività, non l'elitismo. La complessità, non la semplicità. L'ibridazione, la pluralità del colore, la vanità, il superfluo, il cosmetico anziché la purezza e l'essenzialità.

Come la figura che nella copertina di questo #4 deforma la griglia di impaginazione editoriale e mischia rabbiosamente i colori, rompendo la binarietà bianco/nero, così in queste pagine proveremo a criticare quel cattivo «buon design» e le disuguaglianze nascoste nelle pratiche creative e progettuali contemporanee.

Lo facciamo iniziando da una serie di articoli brevi aperta da Iyo Bisseck, artista e interaction designer esperta di intelligenza artificiale. Gli algoritmi di rilevazione facciale non riconoscono il volto di Iyo, perché lei è nera. Bisseck ritiene che il razzismo e il sessismo nascosto nelle tecnologie possano essere superati



tramite una maggiore trasparenza nei processi di programmazione delle IA e una maggiore inclusività nei set di dati con i quali vengono «allenati» gli algoritmi. Gli esperti di informatica possono e devono *Hackerare l'algoritmo* per farsi carico di questa battaglia di liberazione e uguaglianza.

In *Data Science Co-op*, Susan Calvin denuncia lo sfruttamento del lavoro e l'assenza di una organizzazione sindacale nel mondo dell'analisi dati. Forse, per i data scientist e gli analisti di dati, oltre al percorso accademico e a quello aziendale, esiste una terza via: la cooperazione.

Sofia Torre e Viola Stancati invece si occupano di fashion design, rispettivamente in *BDSM ≠ Fashion Design* e in *Rigenerare la moda*.

Sofia ci accompagna in un party BDSM

per spiegarci come la pelle nera, il metallo e il latex esprimano la natura liberatoria della moda, nonostante l'appropriazione di questi universi underground da parte del fashion design e la mortificazione della loro carica sovversiva. Viola decide di puntare sul nuovo trend nella moda: la rigenerazione. Per affrontare la sfida ambientale, l'industria tessile non deve solo evitare l'uso di sostanze chimiche e pesticidi, ma deve alimentare il suolo tramite una maggiore biodiversità; mentre per superare il neoschiavismo al quale sono costrette migliaia di persone che lavorano in questo settore è necessario abbandonare i principi di accumulo capitalista che guidano i grandi brand della moda.

Nel mentre, Karim Sultan ci invia le sue *Note dall'Iraq*, descrivendo la sua pratica di



produzione musicale e riflettendo su come musicisti e artisti possono intraprendere un percorso di ricerca per decolonizzare la propria arte. Karim ci guida in un viaggio nel suo Iraq del passato e del presente, tra musica elettronica, arti visive e performative.

La serie di approfondimenti più corposi è aperta dal designer Mugendi K. M'Rithaa: il design partecipativo può prendere le mosse dai sistemi di conoscenza indigena e dal concetto afrikano di *Ubuntu*: un'aura di empatia, partecipazione e inclusività che valorizza idee comunitariste.

Forse, però, questo appello di Mugendi all'espansione delle pratiche e delle finalità del design può trasformare la progettazione da materia tecnica in qualcosa di sempre più vicino all'arte, diluendo la sua essenza. Per Silvio Lorusso, questo *Design diluito* perde la sua identità e lo porta a smarrire il suo ruolo specifico.

Di *Architettura radicale* parla Ross K. Elfline. Dagli Stati Uniti, Ross ci ricorda che proprio qui in Italia, e nello specifico a Firenze, negli anni 60 alcuni movimenti reclamano una nuova concezione del lavoro e sviluppano pratiche architettoniche libere da ingerenze di clienti e imprenditori.

Nella sezione *Sguardo Internazionale* di questo numero abbiamo accolto contributi dalla piattaforma femminista Depatriarchise Design (*A for Anything*, di Benedetta Crippa) e dal libro *Entreprecariat* (Silvio Lorusso).

Silvio riflette sull'estetica contemporanea della produttività a cui tutte e tutti siamo soggetti. Grafici, statistiche, *todo list*, conti alla rovescia, post-it, trilli e notifiche. Vogliamo creare un'impressione di autocontrollo, ma non facciamo che vivisezionare continuamente il nostro tempo.

Benedetta, invece, analizza il nuovo logo della Triennale di Milano, descrivendo le ideologie di uniformità visiva che hanno guidato questa progettazione grafica e criticando le loro radici patriarcali.

Prendendo ispirazione proprio dalle sue parole, abbiamo provato a reinventare la grafica di menelique. Kinga Raciti e Chiara Simoncelli, le nostre nuove art director, hanno ripensato la progettazione grafica, provando a rendere menelique più accessibile, ma anche più creolo e vanitoso, sporcandolo e colorandolo ancora più di quanto non fosse prima.

E sulla nuova carta in pasta colorata di rosa ospitiamo i *CUT-UP* di Ilaria Grasso, Ubaldo

Ciccione e Francesca Corno. Queste poesie sono create grazie all'accostamento di testi selezionati dal flusso verbale quotidiano che subiamo online.

La scrittrice e poetessa zambiana Mubanga Kalimamukwento, al contrario, struttura un poema diviso in quattro stanze. *Migrante* è l'occasione di immedesimarsi nella dissociazione e nelle microaggressioni subite da chi, per volontà o per necessità, decide di andare a vivere in un paese straniero.

Rémy Ngamije e Salvatore Iaconesi contribuiscono a questa sezione con due racconti: *Complementi* e *Eternamente 13*.

Numeri, infografiche, dati e mappe sul design sono presentati nella sezione centrale di *fiction-non-fiction*, grazie al lavoro del nostro Sebastiano La Monaca: *Design in numeri* permette uno sguardo privilegiato sul problema del sessismo nel design contemporaneo e in generale sui dati del settore progettuale in Italia.

Matteo Lupetti, in *Player2: gaming e design*, apre questo nuovo format del nostro magazine, a tema videogiochi. Matteo ha intervistato tre game designer: David Cribb (Colestia), Paolo Pedercini (Molleindustria) e Francesco Rugerfred Fredda. La politica entra nel game design, ma può anche imparare qualcosa dal game design.

Nella sezione culturale che chiude questo numero, *Artist*, Giovanna Marocolo si confronta con Lea Cáceres, fashion designer di Valparaíso votata al superamento della binarietà di genere, mentre Daniele Ferriero, Marco Petrelli, Marianna Rossi, Danilo Karim Kaddouri e Marcello Torre curano le pagine conclusive, dedicate a *Kulture:Room*, una raffica di venti recensioni di narrativa, saggistica, serie tv, musica elettronica e hyperpop.

Con questo numero apriamo il secondo anno di menelique, che sarà possibile solo grazie al sostegno economico e morale di chi ci legge e di chi sta al nostro fianco. Siamo riusciti a raddoppiare in pochi mesi il numero di copie distribuite: grazie per averci permesso di insinuare dubbi e stimolare critiche.

Continueremo a farlo.

# DESIGN

PAROLE DI / Benedetta Crippa / David Cribb / Francesca  
Corno / Francesco Rugerfred Sedda / Ilaria Grasso  
/ Iyo Bisseck / Karim Sultan / Lea Cáceres / Mubanga  
Kalimamukwento / Mugendi K. M'Rithaa / Paolo  
Pedercini / Ross K. Elflin / Rémy Ngamije / Salvatore  
Iaconesi / Silvio Lorusso / Sofia Torre / Susan Calvin /  
Ubaldo Ciccione / Viola Stancati

E DI / Alessandro Longo / Alex Giordano / Ksenija Berk /  
Marco Petroni / Parasite 2.0

IMMAGINI DI / Adam Tempesta / Alessia Marini / Ary Uvas  
/ Beatrice Gasca Queirazza / Daniele Kong / Davide Bart.  
Salvemini / Dino Caruso Galvagno / Eduardo Viviani /  
Matteo Dang Minh / Nadia Pillon / Sebastiano  
La Monaca / Silvia Asunis

ISSN 2704-7938



9 772704 793007