



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
oppure scrivi a → 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

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. Elflin. 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