



## Keyword: disegno per la moda

Per propria natura la moda è da sempre indice dei cambiamenti culturali, e con essa il sistema segnico che la rappresenta. Senza dubbio lo spirito del nostro contemporaneo è rappresentato dalla pervasività dell'immagine e della comunicazione, così anche il confine tra illustrazione di moda e disegno per la moda si carica oggi di un'ulteriore labilità sconfinando spesso nell'inversione di significato: dal disegno come strumento visivo e grafico di "veicolo" delle informazioni al disegno quasi mezzo autonomo ed autoreferenziale di espressione, un campo tutto da esplorare. Il volume presenta la sistematizzazione delle linee di ricerca sviluppate dall'autore in un decennio di attività didattica e di ricerca nel Disegno e nella Rappresentazione per la moda sui temi dell'immagine, della figura e della raffigurazione: uno specifico disciplinare costituito dai problemi della percezione e rappresentazione dello spazio, dell'interazione tra soggetto e ambiente, anche quando l'abitare non investe un territorio ma, con felice assonanza, il corpo "abita", indossandolo, l'abito.



Paola Puma è dottore di Ricerca in "Rilievo e rappresentazione del costruito e dell'ambiente" e Ricercatore presso la Facoltà di Architettura di Firenze; svolge attività di ricerca e didattica nei settori del Disegno e del Rilievo nei tre livelli di formazione. Ha all'attivo numerose pubblicazioni e il coordinamento scientifico di siti web. Dal 1995 svolge con continuità attività didattica in diversi corsi di laurea ed extra curriculari nel campo del Disegno per la moda con interesse specifico verso i temi della evoluzione della rappresentazione tematizzata per il progetto di fashion design.

euro 14,00

ISBN 978-88-548-5355-3



9 788854 853553

Paola Puma Keyword: disegno per la moda

Paola Puma

# KEYWORD DISEGNO PER LA MODA



ARACNE

## ESEMPI DI ARCHITETTURA

*Direttore*

**Olimpia Niglio**

Università degli Studi eCampus

*Comitato scientifico*

**Taisuke Kuroda**

Kanto Gakuin University, Yokohama

**Rubén Hernández Molina**

Universidad Jorge Tadeo Lozano, Bogotá

**Alberto Parducci**

Università degli Studi eCampus

**Enzo Siviero**

Università Iuav di Venezia, Venezia

**Alberto Sposito**

Università degli Studi di Palermo

*Comitato di redazione*

**Sara Cacciola**

Università degli Studi eCampus

**Giuseppe De Giovanni**

Università degli Studi di Palermo

**Marzia Marandola**

Università degli Studi di Roma “Tor Vergata”

**Alessio Pipinato**

Università degli Studi di Padova

**Bruno Pelucca**

Università degli Studi di Firenze

**Chiara Visentin**

Università degli Studi di Parma

## ESEMPI DI ARCHITETTURA

La collana editoriale Esempi di Architettura nasce per divulgare pubblicazioni scientifiche edite dal mondo universitario e dai centri di ricerca, che focalizzino l'attenzione sulla lettura critica dei progetti. Si vuole così creare un luogo per un dibattito culturale su argomenti interdisciplinari con la finalità di approfondire tematiche attinenti a differenti ambiti di studio che vadano dalla storia, al restauro, alla progettazione architettonica e strutturale, all'analisi tecnologica, al paesaggio e alla città.

Le finalità scientifiche e culturali del progetto EDA trovano le ragioni nel pensiero di Werner Heisenberg Premio Nobel per la Fisica nel 1932:

«È probabilmente vero, in linea di massima, che nella storia del pensiero umano gli sviluppi più fruttuosi si verificano spesso nei punti d'interferenza tra diverse linee di pensiero. Queste linee possono avere le loro radici in parti assolutamente diverse della cultura umana, in diversi tempi ed in ambienti culturali diversi o di diverse tradizioni religiose; perciò, se esse veramente si incontrano, cioè, se vengono a trovarsi in rapporti sufficientemente stretti da dare origine ad un'effettiva interazione, si può allora sperare che possano seguire nuovi ed interessanti sviluppi.»



Paola Puma

**Keyword: disegno per la moda**



Copyright © MMXII  
ARACNE editrice S.r.l.

[www.aracneeditrice.it](http://www.aracneeditrice.it)  
[info@aracneeditrice.it](mailto:info@aracneeditrice.it)

via Raffaele Garofalo, 133/A-B  
00173 Roma  
(06) 93781065

ISBN 978-88-548-5162-7

*I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica,  
di riproduzione e di adattamento anche parziale,  
con qualsiasi mezzo, sono riservati per tutti i Paesi.*

*Non sono assolutamente consentite le fotocopie  
senza il permesso scritto dell'Editore.*

I edizione: novembre 2012

## Indice

Il disegno e la moda  
*Roberto Maestro*

Introduzione

Illustrazione, disegno, grafica per la moda: statuti, codici e linguaggi	15
Il disegno per la progettazione tessile: tradizione, innovazione, contaminazione	29
Il disegno come luogo di cross fertilization per il progetto di abbigliamento e accessori	69
La grafica per la comunicazione della moda: immagini e interfacce	103
Bibliografia	119
Referenze iconografiche	121





## **Il disegno e la moda**

***Roberto Maestro***

Trattare in modo sistematico il tema della moda è operazione non facile perché essa è, anche, per antonomasia, arte, capriccio, stravaganza, bizzarria e campo del progetto che lavora sul linguaggio, la comunicazione interpersonale, un modo di parlare per segni e per atteggiamenti, per gesti, per cose, colori, disegni che ci mettiamo addosso o mettiamo nelle nostre case per comunicare a noi stessi e agli altri qualcosa, come la nostra appartenenza ad un gruppo, la nostra posizione sociale, le nostre idee.

Dopo una lunga esperienza di insegnante nel campo del Disegno per la moda, la mia opinione è che le strade possibili sono diverse ma antitetiche: non occuparsene “seriamente”, magari ricadendo nell’errore di allacciarsi ai movimenti e alle tendenze della cosiddetta Arte (intendendo la Maggiore, quella Grande) e considerare tutto il resto arti minori, cioè derivate dalle prime, e ritenere le mode una materia informe ed effimera e quindi non degna di essere trattata secondo i criteri scientifici delle discipline universitarie; oppure occuparsene secondo i diversi punti di vista settoriali: da umanisti e scienziati sociali cioè da storici del costume o dal punto di vista della teoria e della scienza della comunicazione e dei linguaggi (al cui proposito basta citare anche solo due studiosi che hanno fondato questa materia, Roland Barthes e Gillo Dorfles che è stato insegnante nella nostra facoltà a Firenze nella cattedra che poi passò a Umberto Eco) oppure da economisti, da tecnologi, da progettisti; considerando la moda cioè, il potente settore industriale che, nonostante le difficoltà del momento storico, rappresenta ancora un comparto trainante della nostra economia e vede ancora il nostro paese leader a livello internazionale e dove il complesso delle professionalità che vi operano, da tempo si formano anche attraverso l’impegno dell’insegnamento universitario ai diversi livelli di formazione.

L’approccio scelto qui non poteva che essere il secondo e si colloca nel campo del Disegno come disciplina tout court, come disciplina complessa, caratterizzata cioè da quell’intreccio di creatività, espressività e codificazione tecnica, che

ne fa campo di didattica e ricerca trasversale in ambiti anche lontani tra loro. Ritengo non sia un caso che il titolo sia *Keyword: disegno per la moda*: esso indica la chiave di lettura unitaria per uno spettro di esperienze didattiche e di ricerca, maturate nel primo decennio dopo il 2000 in diversi campi della rappresentazione per il progetto di moda, che partono però tutte da un nucleo di indagine sul Disegno; una ricerca che proprio nella veloce sintesi operata dall'accostamento di schede volutamente brevi evidenzia come il Disegno per la moda sia cambiato profondamente negli ultimi anni col passaggio alla grafica digitale, forse finendo per accentuare quella ricchezza di livelli e linguaggi diversi che rende il disegno disciplina autonoma ma multidimensionale e multiverso.

Il disegno per la moda, inoltre, è un'espressione generale che comprende rami della materia molto differenti dal tessile alla comunicazione, dal gioiello all'abbigliamento -e non è facile dare ragione del ruolo che la disciplina svolge in campi applicativi così vari- esemplificati nel volume dalle tre sezioni tematiche dove emerge proprio come esso sia ineludibile strumento di incrocio per tutti i segmenti produttivi.

Voglio aggiungere, infine, una nota sullo scenario di provenienza di questo libro: la scuola di Architettura di Firenze, che ha avuto anche studiosi del design di fama internazionale, e che non è estranea al fatto che a più riprese questa sia anche stata la scena dove molti giovani designer d'avanguardia si sono affacciati con nuove e prorompenti idee nel mondo della produzione della moda, con una continuità che supera i cambiamenti intervenuti negli ultimi cinquanta anni e che l'hanno trasformata da attività di alto artigianato in fenomeno globalizzato.

## Introduzione

Per propria natura la moda è da sempre indice dei cambiamenti culturali, e con essa il sistema segnico che la rappresenta; senza dubbio lo spirito del nostro contemporaneo è rappresentato elettivamente dalla pervasività dell'immagine e della comunicazione, così anche il confine tra illustrazione di moda e disegno per la moda, si carica oggi di un'ulteriore labilità sconfinando spesso nell'inversione di significato: dal disegno d'uso, come strumento grafico di veicolo delle informazioni nelle fasi di realizzazione del manufatto, al disegno quasi mezzo autonomo di espressione in alcune illustrazioni per la comunicazione di moda dove il gradiente narrativo sovrasta quello informativo e descrittivo.

L'esplorazione di termini comuni del linguaggio tecnico come *figura*, *figurino*, *modello* avviene tutta, infatti, nello specifico disciplinare del Disegno: uno specifico costituito dalla conoscenza del rapporto tra percezione visiva e organizzazione dei segni sul supporto bidimensionale del tessuto oppure dall'uso della geometria nella progettazione piuttosto che dall'inferenza della sensorialità nell'interazione tra soggetto e ambiente anche quando l'abitare non avviene nell'architettura ma, con felice assonanza, il corpo "abita", indossandolo, l'abito.

Anche attraverso le trasformazioni di statuto epistemologico che hanno investito il Disegno nella rivoluzione digitale, esso rimane come il principale linguaggio di accesso all'intero processo produttivo di un manufatto o di un oggetto: dalla fase di ideazione progettuale, della formazione dell'idea, a quella della sua definizione grafica esecutiva, alla trasposizione tecnica per la realizzazione alla comunicazione visiva per il marketing, alla pubblicità del prodotto.

Che si tratti di Disegno nella sua accezione di tecnica grafica tradizionale, infografica o multimediale, il ruolo della rappresentazione grafica e visiva re-

sta, infatti, centrale anche nel vasto e differenziato campo del Disegno per la moda, caratterizzato da variabili settoriali espressive e formali anche molto sensibili che ne sfaccettano il linguaggio in forme molto differenti: dalla rappresentazione prevalentemente bidimensionale per il tessile al disegno di figurino, alla recente evoluzione della modellazione 3D e del reverse modelling applicati al progetto di abbigliamento o di accessori.

Ci sono, infatti, campi in cui l'architetto o il designer sono chiamati a organizzare forme, funzioni e caratteristiche materiali in spazi del tutto particolari e diversi dalla più consueta volumetria nelle tre dimensioni degli ambienti costruiti con tutte le variabili espressive e grafiche che questo ampio spettro di applicazioni si porta dietro: dalla difficile combinazione in assetti visivi unitari di oggetti dotati di peculiarità scalari molto diverse, come nella progettazione per lo spettacolo che lega il costume alla sua scenografia, alla più tradizionale rappresentazione codificata del gioiello, alla necessità di integrare negli aspetti formali ed estetici la dimensione più tecnologica del progetto di una calzatura.

L'impatto delle tecnologie digitali sui diversi livelli della ideazione e realizzazione del prodotto moda in particolare sugli strumenti di lavoro del disegnatore per la moda (mouse e monitor in luogo di matita e taccuino per gli schizzi piuttosto che il flusso di lavoro impostato sul reverse modelling) ha comportato, contemporaneamente, una forte innovazione nel prodotto ma anche la crescente esigenza di elaborazione teorica su questo campo di problemi verso quella che potremmo definire come una nuova estetica del digitale, ancora da mettere del tutto a fuoco.

L'emergere, inoltre, del profilo di consumatori meno sensibili alla presa del brand e più consapevoli, evoluti ed esigenti in termini di prestazioni materiali e di relazioni col proprio contesto simbolico, richiede anche a chi faccia ricerca sui temi della rappresentazione e dell'immagine l'affinamento di nuovi strumenti di analisi e supporto al progetto per il prodotto moda.

In questo quadro si inseriscono le linee tematiche sviluppate in un decennio di attività didattica e di ricerca nel campo del Disegno e della Rappresentazione per la moda<sup>1</sup> relative a impianti applicativi e casi campione di campi diversi ma inquadrati in filoni teorici più complessivi e unitari, che seguono da vicino l'uso e il ruolo del Disegno in alcune fasi produttive del sistema moda: il disegno per il tessile, il disegno per l'abbigliamento e il disegno per la comunicazione. Il contributo "Illustrazione, disegno, grafica per la moda: statuti, codici e linguaggi" che precede le tre sezioni tematiche sopra individuate segue solo per comodità uno svolgimento cronologico, che non vuole però costituire una storia del costume né una storia dell'illustrazione, temi ampiamente approfonditi altrove seppure con diversissima fortuna critica: ampiamente documentata l'illustrazione, caratterizzata da un gradiente espressivo che ne ha nel

tempo garantito l'appeal; quasi sconosciuto e inaccessibile negli archivi delle aziende il cospicuo capitale del disegno d'uso, ancora tutto da approfondire; episodicamente omaggiato il disegno autografo degli stilisti, trattato però più in chiave artistica che per l'analisi del linguaggio grafico utilizzato.

La panoramica del contributo cerca semmai di descrivere in sintesi i molti fattori che contribuiscono a definire oggi il perimetro di questo campo specifico del Disegno: un perimetro articolato sulle differenti "anime" e componenti linguistiche che si esprimono sotto la dicitura del "Disegno per la moda" e del tutto coincidente con l'idea che il Disegno non è definibile in termini di genere artistico, di progetto e così via- ma disciplina unitaria in tutte le sue declinazioni; parafrasando Maldonado potremmo affermare che "il disegno è fenomeno sociale totale" che si può al massimo categorizzare per motivi di comodità espositiva ma non esaminare isolatamente.

*Il volume raccoglie alcune esperienze maturate in un decennio di attività didattica e di ricerca sul disegno e sulla rappresentazione per la moda, prima tradizionale e poi digitale, seguendo a volte filoni più teorici -lavorando, per esempio, sugli statuti della "prossemica del digitale" richiamata dall'utilizzo dei dispositivi elettronici nei tessuti interattivi- a volte esplorando temi più strettamente applicativi, come quelli relativi alla strumentazione linguistica per la comunicazione e la fotografia di moda.*

*A questo scopo i lavori selezionati sono stati sintetizzati in schede a loro volta raccolte in tre sezioni tematiche, che dispiegano il filo che lega esperienze a prima vista anche molto lontane, dal disegno per il progetto di abbigliamento multifunzionale alla grafica per la comunicazione coordinata di brand per il web, o le più recenti applicazioni di wearable computers.*

*In questo senso la raccolta contenuta nel volume rappresenta contemporaneamente una sorta di diario di bordo sia sul cambiamento di stato che la rappresentazione della moda ha registrato a seguito delle molte rivoluzioni recenti, nella sua dimensione culturale prima che tecnica, che sulle rotte seguite nell'impostazione di un viaggio fatto di molte tappe in ambienti diversi, ma tutte accomunate da una destinazione finale segnalata costantemente dalle parole chiave Disegno per la moda.*

<sup>1</sup> L'attività è stata svolta in particolare nei corsi istituzionali dell'Università di Firenze (Corso di Laurea in Progettazione della moda- Facoltà di Architettura di Firenze, dal 1998 al 2009; Corso di Laurea in Cultura e stilismo della moda- Facoltà di Lettere e filosofia di Firenze, dal 2006 al 2008; Corso di Laurea in Cultura e Progettazione della moda- Facoltà di Architettura- Lettere e Filosofia di Firenze, dal 2008 al 2012) e in diversi corsi extra curriculari di formazione postuniversitaria in ambito nazionale e internazionale.



## **Illustrazione, disegno, grafica per la moda: statuti, codici e linguaggi**

Il Disegno per la moda, che oggi troviamo in forme così diverse e in assetti visivi così disparati, può risultare a prima vista difficile da considerare come una disciplina unica ma i differenti linguaggi possono essere più facilmente compresi, se non riportati ad unum, ripercorrendone seppur sommariamente la vicenda storiografica che porta alla costellazione formale attuale attraverso le evoluzioni tecniche, gli intrecci con le arti e la perenne dialettica del carattere a volte più documentario, produttivo o pubblicitario dell'immagine.

Il Disegno della moda nasce, infatti, in qualche modo storicamente con la "illustrazione di moda", forma artistica erroneamente a lungo considerata minore ma che in realtà ha assolto fino a tutta la prima metà del Novecento un importante ruolo di snodo delle diverse forme di linguaggio che oggi definiamo "comunicazione visiva per la moda" e "rappresentazione grafica per la produzione della moda".

Il rapporto tra illustrazione e disegno per la moda non è però solo storico e di avvicendamento temporale: la vicenda dell'illustrazione di moda è così lunga nel tempo da costituire essa stessa, oltre che il patrimonio documentario cruciale per la ricostruzione iconografica del costume storico e contemporaneo, anche la rappresentazione mediata del "campo" culturale, sociale, simbolico ed economico che la moda ha costituito nel tempo; tutte trasformazioni che saranno prese in esame utilizzando il filtro di osservazione del Disegno, per tentare di definire il perimetro teorico e applicativo dei due generi sopra individuati e chiarire le complesse inferenze che ne hanno segnato il lento processo di differenziazione linguistica ed espressiva.

### ***L'illustrazione storica***

Strettamente legata alle alterne vicende delle riviste di moda, senza parlare delle quali non sarebbe possibile trattare il tema, l'illustrazione di moda è documentata con una certa diffusione nelle corti europee già dal XVII secolo (la rivista *Mercurie Galant* fu fondata nel 1672) con lo scopo di fornire il repertorio visuale per la commissione degli abiti ma rivestendo anche una funzione di scambio delle informazioni sugli stili e i costumi più in voga (e favorendo, di fatto, un certo grado di omologazione delle fogge vestimentarie nobiliari in luoghi geograficamente e culturalmente distanti) e si affianca alla ritrattistica pittorica aulica delle grandi tele, luogo dove veniva letteralmente messa in scena la rappresentazione visiva dello status reale e nobiliare.

Nella seconda metà del XIX secolo si coagula poi, intorno alla consolidata lavorazione industriale dei materiali tessili per l'abbigliamento, una serie di altre innovazioni: dalla comparsa nelle grandi città delle prime forme di negozi e grandi magazzini per la vendita dei capi di abbigliamento alla pubblicità commerciale sui



quotidiani, che imprimono all'illustrazione di moda due caratteristiche precipue. Da una parte le illustrazioni finiscono nelle prime riviste per un pubblico femminile finalmente vasto che richiede immagini curate, e dall'altra inizia la diffusione della moda come fenomeno sociale che, insieme con la comparsa della nuova tipologia architettonica dei grandi magazzini nelle capitali europee, si era guadagnata anche una propria caratterizzazione come "luogo simbolico condiviso" della nuova socializzazione urbana delle classi emergenti. Due secoli dopo gli esempi settecenteschi, nascono quindi le prime importanti riviste moderne esclusivamente dedicate alla moda, rispettivamente nel 1867 *Harper's Bazaar* e nel 1892 *Vogue*, che svolgeranno un lungo e fondamentale ruolo di divulgazione culturale delle dimensioni produttive e creative del sistema moda. Il periodo a cavallo tra XIX e XX secolo è un momento cruciale per questa vicenda: l'interesse degli architetti della transizione tra Otto e Novecento per il progetto di tessuti per l'arredo prima e per l'abbigliamento poi ricade tutto nel tentativo di richiamare nell'ambito progettuale "totalizzante" delle avanguardie artistiche dell'epoca anche la caratterizzazione di tutto l'immediato ambiente di vita. Con la seconda rivoluzione industriale avviene così l'inclusione della moda nel sistema dell'arte ed essa diviene a tutti gli effetti campo di intervento di artisti anche importanti mentre avviene la divaricazione tra la figura del *couturier*, il "creatore di moda", e la nuova professione dell'illustratore per la moda. Non è una novità che artisti importanti dedichino particolare attenzione al costume: le splendide immagini dedicate alla moda del tempo che troviamo nelle incisioni di Dürer o nelle tele di Watteau, Ingres, Toulouse-Lautrec, rappresentano una vera e propria documentazione storica del costume, ma l'approccio di Picasso nel disegno dei costumi teatrali per i Ballet Russes oppure il lavoro di De Chirico e Dalì piuttosto che dei Futuristi, da Balla a Thyat a Depero, è decisamente progettuale e l'assetto grafico di questi disegni ne documenta tutta l'intenzionalità, anche ove il disegno è tutt'uno e intrinseco al linguaggio artistico.

### ***La nascita della figura dell'illustratore di moda***

Fino al primo decennio del Novecento non si conosce il nome della maggior parte dei disegnatori di moda, rimasti spesso anonimi, ma per i *couturier* di questo periodo l'illustrazione diventa un potente strumento commerciale e deve pertanto essere demandata a una nuova figura dedicata esclusivamente alla presentazione grafica per la pubblicizzazione dell'atelier: la prima commissione a Iribe, nel 1908, del sofisticato e lussuoso album di haute couture illustrato a pochoir, *Les Robes de Paul Poiret* si rivela un'operazione di tale successo da muovere il *couturier* francese ad avvalersi successivamente anche della mano di Georges Lepape<sup>1</sup>. In questo passaggio storico e in questa separazione di compiti nell'atelier si può forse rintracciare l'inizio dell'illustrazione come autonoma forma espressiva che usa strumentalmente in maniera innovativa l'arte per rappresentare le creazioni sartoriali.

A conferma della consapevolezza culturale dell'approccio di artisti come Garcia, Brissaud, Brunelleschi e Barbier, si può annoverare l'apertura di un vero e proprio mercato di lavoro per gli illustratori, contesi dagli editori delle riviste che numerose nascono in questo periodo<sup>2</sup>; tra esse, la *Gazette du bon ton* (nata nel 1912) diviene, per la feconda collaborazione tra gli artisti e i disegnatori di moda del momento, un importante laboratorio dove si coltivano i rapporti con le arti maggiori e la fotografia<sup>3</sup>. Diversi illustratori che lavorano per la *Gazette du bon ton* vengono poi arruolati da Condè Nast per *Vogue* e la stessa strategia viene attuata da *Harper's Bazaar*, che riesce a legare a sé Ertè dal 1915 al 1935.

### ***Figurino, flat e illustrazione***

Tra il secondo e il terzo decennio del Novecento si verifica la seconda fondamentale biforcazione dell'illustrazione di moda in due forme espressive molto differenti che si manterranno a lungo parallele, seppur con visibilità completamente diverse; è forse questa la fase che marca la divisione dell'illustrazione di moda, sopravvissuta nel tempo come genere unitario pur con molte trasformazioni espressive e di funzione, in due generi che si configureranno come categorie di espressione grafica e visuale differenti e non sovrapponibili per almeno i successivi cinquanta anni: la "comunicazione visiva per la moda" e la "rappresentazione grafica per la produzione della moda".

La distinzione che si instaura in questo periodo permane stabilmente almeno fino agli anni '70, quando la strumentazione grafica interna alle aziende subirà un'ulteriore trasformazione a causa del completo dispiegamento della produzione industriale in grande serie, mentre il figurino vivrà di alterne fortune pubblicitarie.

La specializzazione per fasi produttive porta, infatti, da un lato alla messa a punto della strumentazione grafica per il lavoro dell'atelier -che assume nei decenni fino agli anni '70 la forma di una serie di elaborati ad uso interno collegati tra loro in sequenza operativa: il figurino, contenente sia il mood che i dati per la realizzazione del capo (forma, volume, vestibilità, tagli, lunghezze, materiali, colore, dettagli), successivamente accompagnato dal flat per la descrizione precisa e realistica del capo (disegnato in scala e con grafica tecnica) e ancora dopo dal cartamodello, vero e proprio grafico esecutivo dei vari tagli del capo- e dall'altro all'illustrazione eseguita dopo la realizzazione del capo con finalità puramente pubblicitaria, l'unico disegno che compare nelle riviste. Pur nella scarsità degli studi e delle fonti disponibili sull'argomento possiamo dire che il set grafico tecnico costituiva la vera e propria matrice esecutiva del capo, configurandosi come un supporto documentario a sua volta completamente autonomo dall'illustrazione per i codici grafici, i sistemi di rappresentazione geometrica, le tecniche di resa cromatica e materica dei supporti tessili usati; una maggiore futura accessibilità agli archivi delle maison dove questi

materiali restano ancora accuratamente riservati potrà certamente consentire un migliore approfondimento anche di queste importanti fonti iconografiche. Un primo lento declino dell'illustrazione inizia a partire dagli anni '30: la prima rivoluzionaria copertina fotografica di *Vogue* è del 1932, quando le immagini disegnate cominciano a diradarsi sulle copertine e, seppur irrinunciabili e considerate una presenza stabile e scontata, sono destinate sempre più spesso a restare confinate solo all'interno delle riviste.

Il decennio 1930-1940 presenta, però, contemporaneamente anche un salto di qualità nell'affermazione dell'autorialità degli illustratori della moda: innovazioni linguistiche nella tecnica grafica, nella differenziazione dei figurini per tipologie, un nuovo linguaggio che introduce la caratterizzazione fisica ed emotiva del soggetto ritratto grazie a immagini in cui l'abito è alluso solo da pochi dettagli e le figure femminili diventano sinuose e più realistiche rispetto alle precedenti raffigurazioni idealizzate e la convivenza di stili anche molto differenti testimoniano dell'autonomia totale che il genere si è guadagnato.

I linguaggi visivi sono personalizzati e caratterizzati: accanto a Boccasile, che riempie *Le Grandi Firme* con le forme statuarie e prorompenti della "donna del regime", Muguette Buhler commenta le creazioni della Vionnet con silhouette classiche e ieratiche, mentre *Vogue* ospita i disegni dalla grafica vistosa di Beaton, Marshall, Pagès, Bouché, Grafstrom, Bérard, Willaumez ed Erickson. Questa generazione di artisti è anche però l'ultima a godere di commissioni continuative e fama internazionale: nel secondo dopoguerra, se si eccettua la continuità di presenza di pochi grandi autori, Gruau e Bouché sopra a tutti, si prepara una fase di ulteriore declino dell'illustrazione di moda.

### ***Il secondo dopoguerra***

Un altro importante spartiacque del sistema moda si presenta nel secondo dopoguerra quando il passaggio dal sartoriale al prêt-à-porter segna la nascita dell'industria della confezione ed una rivoluzione produttiva che ha importanti ripercussioni sia sui supporti grafici per la progettazione che su quelli per la comunicazione e il marketing del prodotto.

Questo passaggio segna anche il cambiamento di status culturale, sociale ed economico della moda da "fenomeno irrazionale e negativo, connotato dal prevalere del frivolo, del fugace, del superficiale" a prodotto industriale, con tutti i riflessi della nascita del Made in Italy che fonda la sua fortuna proprio sulle caratteristiche pienamente incarnate dai maestri della moda italiana dell'epoca: gusto, stile e qualità<sup>4</sup>.

Da un lato si esaurisce così il ruolo della "strumentazione grafica" che aveva caratterizzato la filiera artigianale dell'abbigliamento e il set figurino-flat-scheda tecnica-cartamodello viene affiancato dai grafici tecnici per la modellistica automatica. Dall'altro la caratterizzazione delle riviste di moda -rimaste comunque sostanzialmente stabili per qualche decennio ed almeno fino alla metà del Nove-

cento usate essenzialmente come cataloghi destinati prevalentemente alla diffusione negli *atelier* e finalizzati a presentare i modelli alla clientela- cambia bruscamente e lo spostamento sulle linee e le tempistiche produttive seriali del pronto moda fa presto emergere il disegno a mano del figurino come vecchio e disallineato rispetto ai tempi relegandolo alle fasi creative del prodotto, le più artigianali, mentre sulle pagine delle riviste l'immediatezza dello scatto fotografico soppianta velocemente il tratto, percepito ormai come un linguaggio troppo ricercato, dispendioso e antiquato.

Pochi gli autori che mantengono una presenza costante sulle pagine stampate, spesso però con un ruolo laterale rispetto ai fotografi: Renè Bouché, che mantiene la sua collaborazione con *Vogue America* dal 1941 al 1963, Antonio Lopez per *The New York Times* e *Women's Wear Daily* e più sporadicamente Tod Draz per *The New York Times*, Joe Eula per *The Herald Tribune*, Steven Stipelman per *Women's Wear Daily*, e il grande Alberto Lattuada, che ha attraversato anche i decenni successivi da vero e perenne innovatore, inseguendo tutte le epoche con un segno che cambia nel tempo. Tra gli unici che riescono a restare a lungo in sintonia con la sensibilità e gli interessi contemporanei, Brunetta, che trasforma l'illustrazione di moda quasi in una forma di giornalismo visivo della società del tempo, critica e originale nello sguardo ma sempre attenta al racconto più complessivo delle storie. Durante gli anni '70 la scarsità di committenza editoriale delle riviste e delle case di moda determina un pronunciato declino dell'illustrazione: i pochi disegni che compaiono in questo periodo servono alla pubblicizzazione del marchio e si caratterizzano per una grafica essenziale e quasi tecnica.

### **Fotografia e comunicazione visiva nella moda degli anni '80**

Il rapporto tra disegno e fotografia nella comunicazione per la moda segue una vicenda non lineare, fatta di prevalenze alterne e difficilmente descrivibile tramite fasi cronologiche ed attribuzioni autoriali nette: citando un caso per tutti, Cecil Beaton nasce come illustratore e costumista per il teatro e solo dopo gli anni '30 passa alla fotografia.

La comparsa "ufficiale" della fotografia nella comunicazione visiva della moda può essere collocata negli anni '30 ma tutti i successivi quattro decenni sono connotati dal suo ruolo alterno, a volte anche piuttosto marginale, con una ricerca attiva all'inizio su codici linguistici di chiara derivazione e riferimento grafico, come dimostrato dalle ambientazioni e dalle pose fotografiche che spesso mimavano quelle delle illustrazioni.

Il predominio dello scatto sull'illustrazione si delinea poi a partire dagli anni del boom economico per emergere inequivocabilmente nel decennio successivo con un linguaggio decisamente autonomo, che testimonia dello spostamento d'interesse del pubblico dal *mainstream* del bel mondo elegante raccontato fino a quel momento con glamour dagli illustratori all'interesse per la strada,

la cultura giovanile ed i nuovi miti del cinema catturati dai freschi e scattanti reportage fotografici.

I modelli sociali della moda internazionale negli anni '80 attingono a piene mani dai personaggi dei mass media, dello spettacolo, della politica, dello sport; dalla televisione alla pubblicità al nascente mondo dello star system, dalla musica ai videoclip, tutto diviene materiale per la formazione dei nuovi codici estetici di tendenza mentre i look underground vengono dettati dalla popolazione notturna metropolitana e dai gruppi della musica *new wave*, *new romantic* e *house*.

La comunicazione visiva riflette apertamente questa convivenza tra la moda "ufficiale" disegnata per gli yuppies e gli stili alternativi della cultura underground, una convivenza tra moda "alta" e "bassa" che porterà a sdoppiare anche i canali espressivi: da una parte la rappresentazione delle modalità di appartenenza delle nuove classi agiate al lifestyle proposto dalle nascenti *griffes* viene affidata completamente alla fotografia, introducendo, di fatto, la strategia dell'immagine come complesso organico di mezzi e strumenti per la comunicazione delle aziende del settore. Dall'altra la diffusione dei trend estetici più trasversali comporta il proliferare delle cosiddette riviste di tendenza che si occupano di moda, design, musica; è negli style magazine come *Vanity* o *i-D*, che l'illustrazione rifiorisce e si verifica il corto circuito tra i linguaggi più disparati: street art, graffiti, fumetto, break dance e tutto ciò che le culture metropolitane esprimono trovano qui laboratorio e luogo di contaminazione artistica.

Per tutti gli anni '80 nascono in continuazione le tante testate che contribuiscono a imporre un nuovo linguaggio visuale moderno, cosmopolita e graficamente accattivante: *Details*, *Metropolis*, *Vibe*, *Blitz*, *The Manipulator*, *Acte Gratuit*, *Lei/Per Lui*, *The Face*, *Musica 80*. Si giunge qui, in qualche modo, al culmine di un percorso iniziato negli anni '60, quando la cronaca scandalistica dei paparazzi ed i personaggi famosi avevano iniziato a far notizia anche sulle riviste di moda e iniziava a formarsi il culto del jet set, i cui protagonisti si candidavano come nuove icone dello stile.

Un culto della personalità consacrato dapprima da *Nova* (nata nel 1965) e *Interview* (nata nel 1969), la rivista che Andy Warhol dedica alle celebrità, e seguito negli anni '80 dall'esplosione del potere del look e dell'immagine che portano le riviste a non occuparsi più solo di abbigliamento ma a mescolare l'arte con lo spettacolo e la musica, a configurarsi come veri e propri trend leader e portando allo scoperto tutto il backstage creativo dei magazine: grafici, stylist, illustratori, fotografi.

Helmut Newton, Richard Avedon, Ferdinando Scianna sono solo i nomi di punta di un'intera generazione che segna il boom della fotografia specializzata e la sperimentazione dei più diversi linguaggi artistici mentre la fotografia si occupa ora anche dei personaggi del jet set, e il ritratto glamour approda sulle riviste come un vero e proprio status symbol, accanto alle pagine pubblicitarie.

### ***Il revival dell'illustrazione di moda***

Per spiegare la nuova vitalità della grafica di moda degli anni '80 è necessario mettere a fuoco le peculiarità espressive dell'illustrazione a confronto con quelle della fotografia, soprattutto in relazione al loro differente gradiente informativo; se l'affermarsi della fotografia come mezzo prevalente della comunicazione visiva poteva essere stato facilitato nel decennio precedente dalla velocità e iconicità degli scatti, paradossalmente proprio questa sua "meccanicità" e serialità ne hanno poi spento via via l'efficacia a favore dell'esuberante espressività immaginifica del disegno più moderno che viene dal graffito piuttosto che dal fumetto; un disegno che non è solo descrittivo e funzionale al racconto dell'abito ma protagonista e caratterizzato dall'autonoma interpretazione dei linguaggi delle avanguardie artistiche, e viene perciò nuovamente apprezzato e richiesto dalle case di moda in cerca delle suggestioni creative che la fotografia sembra non poter fornire.

Questo è, infatti, contemporaneamente il periodo d'oro degli stilisti italiani che si guadagnano ribalta e fama generando il grande interesse per il mondo della moda, celebrato nel solco della spettacolarità nelle mostre e nei musei appositamente allestiti<sup>5</sup>.

Ancora una volta è alle riviste del momento che si deve far riferimento per inquadrare questo periodo: tra le molte riviste che hanno l'illustrazione programmaticamente al centro del loro target e interesse, nascono in Francia *La Mode en Peinture* e in Italia *Vanity*; vere e proprie punte del trend grafico del momento, esse finiscono per condizionare nel ritorno all'illustrazione anche le riviste più blasonate, *Vogue*, *Marie-Claire*, *Tatler*. In questo periodo l'illustrazione di moda ha una vera esplosione e l'illustratore diviene figura di successo che spazia sui diversi media: dalla pubblicità del department store ai disegni per le riviste al lavoro interno per le maison alle agenzie pubblicitarie. Dopo venti anni, l'illustratore torna ad essere il protagonista a tutto campo, creativo e artistico, della strategia totale di comunicazione della moda, dalle pagine del magazine alla campagna pubblicitaria, altro campo ora appannaggio del grafico che viene chiamato, con una libertà che spesso la fotografia non permette, per presentare uno stilista, l'immagine di un grande magazzino o di una griffe, i nuovi veri mecenati per questa generazione di illustratori.

Il mood della cultura visiva del momento è ricchissimo e difficilmente confondibile in categorie definite: le pagine di *La Mode en Peinture* ospitano i disegni sofisticati e dettagliati di Pierre Le-Tan insieme a quelli "popolari", decisi ed espressionisti di Tony Viramontes ed a quelli evanescenti tutti giocati sul contrasto di luci ed ombre di Ruben Alterio. Mentre Mats Gustafson riporta solitariamente in auge il pastello e l'acquerello in uno stile pulito che lo porta ad affiancare all'attività per *Vogue* quella con le griffes internazionali dal carattere più minimalista come Comme des Garçons e Yohji Yamamoto o i più importanti department store, Joe Eula fonda la sua reputazione sulla velocità

di esecuzione, che si richiama agli illustratori degli anni '50, capaci di captare il carattere di un'intera collezione con pochi rapidi tratti senza perdersi nei dettagli, semplicemente restituendo l'essenziale; così anche Eula torna a lavorare per lo più durante le sfilate e gli eventi mondani tratteggiando con acquerelli "impressionisti" lo spirito del momento.

Alla grande tradizione grafica di Gruau si ricollega invece Lawrence Mynott, che interpreta molte delle creazioni delle maggiori griffes, affiancandovi la collaborazione editoriale con le più importanti testate del settore: *Tatler*, *Vogue*, *Harper's & Queen*, *The Observer* e *Radio Times*, *Madame Figaro*, *La Mode en Peinture*. L'artista che si differenzia ulteriormente è certamente Zoltan, che realizza originali collages tridimensionali componendo materiali di differenti textures disegni, fotografie, verdura, fiori, tessuti- in montaggi surreali molto richiesti dalle riviste (*Harper's & Queen*, *Cosmopolitan*, *Working Woman*) piuttosto che dai grandi brand per i quali lavora.

### **Illustrazione di moda e fumetto**

Un nuovo capitolo della storia recente dell'illustrazione di moda si apre all'inizio degli anni '80, quando il fumetto irrompe nelle pagine dei nuovi magazine di moda: due su tutti, *Valvoline* e *Vanity*, che vedono intrecciarsi vicende e autori in uno scambio continuo di esperienze.

La prima delle due riviste di punta è *Valvoline* (che nasce nel 1983), fanzine capostipite del nuovo fumetto italiano, fondata a Bologna dal gruppo Mattotti, Brolli, Igort, Carpinteri, Kramsky, Jori. Le avanguardie artistiche del Novecento e la contaminazione di generi, arti e linguaggi sono la cifra caratteristica del gruppo, che rivoluziona letteralmente il fumetto tradizionale rendendolo presto il perno di tutte le più nuove attitudini culturali ed estetiche.

Igort lavora anche per *Vanity*, *Linus*, *Vogue*, *Alter Alter*, *The Face*, *L'echo des Savanes* e matura una creatività trasversale, che lo porta a spaziare in campi artistici anche molto lontani: abiti, giocattoli, scultura, tessuti, musica, tutti ambiti creativi che sperimenta nelle importanti collaborazioni con aziende di molti campi del design; art director per la televisione, autore di spot televisivi, manifesti e campagne pubblicitarie per brand consolidati del Made in Italy.

François Berthoud è un altro dei grandi autori di *Valvoline* che porta nella moda la sintesi narrativa del fumetto tramite un'immagine incisiva, drammatica, elegante. Direttore artistico di *Vogue Sposa* e poi di *Vanity*, Berthoud porta la sua sperimentazione grafica fumettistica nell'illustrazione di moda, dove trasferisce un segno graffiante, inciso e quasi espressionista, apparentemente fuori registro rispetto ai tessuti leggeri e agli abiti illustrati ma affrontati con taglio ironico e tutta la sensualità del dettaglio appena catturato; un segno che contribuisce alla piena maturità del magazine e all'emancipazione dal carattere esclusivamente documentario del disegno.

Anche Lorenzo Mattotti è tra i fondatori di *Valvoline* prima di iniziare a lavorare

con *Vanity*, che a sua volta farà da trampolino di lancio per ulteriori collaborazioni con *Vogue*, *The New Yorker*, *Max*, *Amica*, *Artè*, *Glamour*, *Cosmopolitan*.

La sperimentazione condotta in molti campi artistici e mediatici come la pittura, la pubblicità, i manifesti, l'animazione cinematografica e la grafica lasciano traccia nel distacco che caratterizza le sue illustrazioni di moda, trattate quasi come se il tratto pulito fosse usato volutamente a contrasto con l'uso vibrante del colore e i prodotti da pubblicizzare fossero "altro" all'interno di scene spazialmente ben strutturate e costruite, nel solco dell'elegante figurino del primo dopoguerra.

L'altro dei due casi più rappresentativi è rappresentato dal magazine *Vanity*, fondato nel 1981 sotto la direzione di Anna Piaggi, che si propone come osservatorio delle tendenze più avanzate della moda, dell'arte e dello spettacolo. Le pagine di *Vanity* rappresentano un laboratorio di contaminazione tra illustrazione della moda e fotografia, pittura, rappresentazioni teatrali raggiungendo un impatto visivo di indubbio valore artistico; grazie alla presenza di illustratori dalla forte personalità provenienti anche da esperienze diverse -dal teatro, come Stefano Canulli, o dal giornalismo di costume, come Hippolyte Romain- l'illustrazione di moda diviene qui quasi un pretesto, un campo espressivo ricchissimo che gioca con i linguaggi più diversi. Spicca su tutti Antonio Lopez, grande protagonista di *Vanity* che reinterpreta la figura dell'illustratore di moda scorrazzando tra le suggestioni Pop degli anni '60, quelle più eleganti e colte degli anni '70, e la grafica "energica" e potente dell'ultima fase, pieno interprete del mood del momento attraverso un disegno dalla carica espressiva con pochi rivali.

Ad Anna Piaggi subentra poi Alberto Nodolini, che porta in *Vanity* i maggiori autori della grande scuola italiana del fumetto; inizia così la nuova stagione di rottura, che affida quasi esclusivamente ai fumettisti l'illustrazione della rivista, impostata secondo una precisa scelta editoriale dovuta al fatto che da una parte il fumetto in quel periodo fa tendenza, dall'altra può rompere davvero gli schemi più stereotipati del disegno di moda, introducendovi la nuova dimensione narrativa della lettura sequenziale.

Già solo il breve profilo di alcuni degli autori di queste due importanti esperienze mostra come si sia trattato di un fenomeno che con ogni evidenza supera il campo specifico dell'illustrazione di moda per imporsi sull'intero territorio artistico e culturale del decennio.

### ***Computer grafica, digital art e illustrazione di moda***

Rinviano alle specifiche sezioni tematiche gli aspetti specifici relativi al rapporto odierno tra tecnologia e progetto/produzione della moda e restando nel campo più generale dell'immagine e comunicazione per la moda, emerge chiaramente come l'illustrazione di moda non faccia eccezione nell'impatto che la rivoluzione digitale ha prodotto a partire dai primi anni '90 in tutti gli altri campi investiti dal digital imaging e dall'apertura sul web. In un terreno perennemente



a cavallo tra arte e tecnica, inoltre, dove le forme di espressione grafica e visuale si sono sempre intrecciate e sovrapposte tra pittura, disegno e fotografia si può facilmente immaginare come il passaggio a strumenti che consentono l'uso congiunto di tutte queste tecniche e la combinazione simultanea di differenti supporti abbia portato ad una nuova stagione di fioritura dell'illustrazione per la moda: Thierry Perez e François Berthoud, per esempio, sono illustratori che iniziano a lavorare con tecniche tradizionali e passano successivamente alla grafica digitale.

*Nylon, Dazed and confused, Purple* sono solo alcune delle riviste che hanno contribuito alla sperimentazione dei nuovi linguaggi della comunicazione visiva per la moda e alla ridefinizione anche dell'immaginario collettivo del mondo fashion contemporaneo utilizzando a pieno il canale di comunicazione delle testate on line e dei blog. Dopo la fioritura dell'illustrazione di moda degli anni '80, si forma una nuova generazione di illustratori divisa tra coloro che si esprimono in digitale ed altri che tornano alle tecniche grafiche tradizionali riportando l'illustrazione ben in vista sulle riviste più importanti, tanto che qualche designer preferisce usare l'illustrazione piuttosto che la fotografia per le proprie campagne pubblicitarie, un'illustrazione oggi stabilmente compresa tra le opere che generano un fiorente mercato d'arte, con dignità pari alle altre forme, e l'interesse delle grandi mostre-evento. È il caso di Jean-Philippe Delhomme, che usa in maniera graffiante le matite colorate per la caustica narrazione del costume contemporaneo sul blog illustrato *The Unknown Hipster* oppure di David Downton, che dopo aver lavorato per *Vogue, Harper's Bazaar, V magazine, Chanel, Tiffany's New York, Van Cleef & Arpels, Harrod's, TopShop, Lancôme* e il *V&A Museum* ha iniziato una serie di operazioni impostate su un tratto ricco e vellutato: dai ritratti di alcune delle più belle celebrità al lancio, nel 2007, della rivista *Pourquoi Pas?* totalmente dedicata all'illustrazione di moda.

E non è forse del tutto estranea a questa tendenza di "riflusso" e ritorno al disegno, dopo molti anni di comunicazione visiva basati sul predominio dell'immagine fotografica pesantemente trattata in digitale, il rifiuto nei confronti della manipolazione, del fotoritocco e dell'handmade "creato in digitale", a favore del recupero di un'immagine più autentica e di un'estetica meno effimera che valorizzi le reali qualità narrative, lo stile e l'essenza del linguaggio dell'illustratore.

L'integrazione strumentale che la rappresentazione digitale consente non è però solo una scelta di tecnica grafica e di preferenza per il mouse alla matita: si inserisce anch'essa nelle dinamiche più generali di convergenza tra creazione e gestione dei contenuti tipica dei processi operanti su piattaforme elettroniche che portano qui a far fluire quasi con continuità una nell'altra le diverse fasi di concept/figurino/flat/gestione della produzione/illustrazione; anche la rappresentazione digitale per la moda si inserisce così nella fluidità di processo che consente di gestire con un solo strumento molte fasi di lavoro,

dallo schizzo alla post produzione per la comunicazione passando per le fasi di realizzazione controllate elettronicamente. Si fluidifica così in qualche modo anche la tradizionale suddivisione tra il Disegno tecnico per la Modellistica e la Computer graphic per la progettazione digitale del figurino, in cui rientrano le esperienze, non più solo sperimentali, di reverse modelling (che usano la nuvola di punti da rilievo scanner 3D del corpo per progettare capi direttamente gestibili in flat e andare quasi direttamente in produzione) oppure l'uso di avatar per simulare la vestibilità tridimensionale dei capi oppure per una diversa modalità di retail, dove il capo in prova non viene più indossato dal cliente ma texturizzato elettronicamente sul suo corpo e mostrato in virtuale. E non è escluso che queste applicazioni della rappresentazione digitale possano in futuro favorire il ritorno di una figura professionale unitaria che riunisca, come in passato, diversi ruoli ma stavolta richiamandone le tante diramazioni tutte intorno ad un display elettronico.

<sup>1</sup> Entrambi gli album vengono stampati in lussuose edizioni limitate, seguendo una linea d'ispirazione proveniente dalle influenze orientali, dall'Art Nouveau e dai Ballets Russes.

<sup>2</sup> Tra le principali *Le Journal des dames et des modes*, *Art Goût Beauté*, *Style*, tutte nate tra il 1912 e il 1922.

<sup>3</sup> Forte dell'appoggio finanziario delle sette case di moda più importanti del momento: Poiret, Lanvin, Worth, Redfern, Doeuillet, Chèruit e Doucet, la rivista fondata a Parigi da Lucien Vogel, ha costituito uno dei primi luoghi di scambio tra l'illustrazione di moda e le altre arti.

<sup>4</sup> Cfr. Gillo Dorfles, *Le oscillazioni del gusto e l'arte moderna*, Lerici, Milano, 1958.

<sup>5</sup> Tra le altre, citiamo le mostre di gran richiamo: "Il Disegno della moda italiana dal 1940 al 1970", Roma, 1982; "Yves Saint Laurent", al Metropolitan Museum of Art di New York, 1984; in questo periodo aprono anche musei o sezioni museali e centri studio specializzati: il Museo Galliéra a Parigi, nel 1977; il Kyoto Costume Institute, nel 1978; la Galleria del Costume di Palazzo Pitti, a Firenze, inaugurata nel 1983; il CSAC (Centro Studi e Archivio della Comunicazione) dell'Università di Parma, che apre nel 1986. Tutte strutture che si accodano al Victoria&Albert Museum di Londra, che nel 1957 nomina il primo curatore per la sezione di Moda e alla fine degli anni '70 accorpa i materiali tessili e vestimentari raccolti in più di un secolo in quella che è tuttora la maggiore galleria di tessuti, abiti e accessori del mondo.

### **approfondimenti**

AAVV, *Modes et Publicité: 1885-1986 Le Regard de Marie Claire*, Musée de l'affiche et de la publicité, Hermès, Parigi, 1986

Barnes C., *Fashion Illustration-The techniques of fashion drawing*, Macdonald & Co., London & Sydney, 1988

Blackman C., *100 Years of Fashion Illustration*, Laurence King publ., London, 2007

Borrelli L., *Fashion Illustration Now*, Thames & Hudson, London, 2000

Borrelli L., *Fashion Illustration Next*, Thames & Hudson, London, 2004

Borrelli L., *Lo stile degli stilisti, I bozzetti dei grandi*, De Agostini, Novara, 2008

Calanca D., *Storia sociale della moda*, Mondadori, Milano, 2002

Dorfles G., *Mode e modi*, Mazzotta, Milano, 1979

Downton D., *Masters of Fashion Illustration*, Laurence King publ., London, 2012

Drake N., *Fashion Illustration Today*, Thames & Hudson, London, 1987

Ginsburg M., *An Introduction to Fashion Illustration*, Stemmer House, London, 1982

Sato P., *Fashion Illustration in New York*, Graphic-sha, Tokyo, 1985

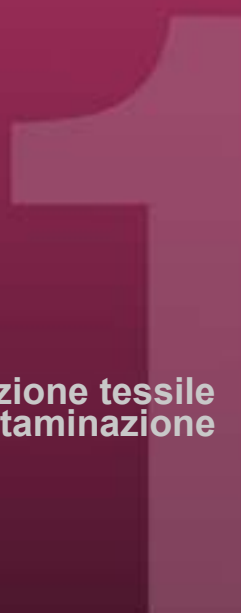


DISEGNO



PROGETTO

TESSILE



Il disegno per la progettazione tessile  
tradizione, innovazione, contaminazione

TESSILE

PROGETTO



DISEGNO

*Grafica e tecnologie tessili innovative*

1. Nuove frontiere del finissaggio tessile: trattamenti ecocompatibili/Tessuti stampati: storia, processi, nuove tecnologie
2. Stampa a getto d'inchiostro e natura digitale

*Grafica e progetto tessile da trend*

3. Armonie da indossare/Il tessuto a passeggio/Moda e movida-trend e textile della Barcellona multiculturale
4. Tag textile project-progetto di collezione tessile per arredamento

*Grafica per la moda etica e l'eco design*

5. L'arte della tessitura in Calabria-progetto di collezione tessile tra tradizione e modernità
6. Eco-Design: nuovi concept tessili in fibra di ortica
7. Toccare e non guardare-progetto tessile per la percezione sinestetica dei colori nei soggetti non vedenti
8. Visolabel: etichetta di manutenzione a fruibilità ampliata per l'abbigliamento
9. Ivo il tappeto curativo: idee per complementi d'arredo cromo/aromaterapici

*Grafica per i tessuti tecnici e la wearable computer*

10. Membrane a memoria di forma: il Diaplex per gli sport d'acqua
11. Hollow-core contro il freddo estremo, il poliestere cavo e le sue combinazioni per una protezione totale
12. Protezioni fluide-progetto di tuta motociclistica al femminile
13. Tutattiva: progetto di indumento protettivo per lo snowboard estremo
14. Caleidoscopio-progetto di costumi in luminescent textile per la danza contemporanea
15. Vestire le emozioni-emotional changing textiles
16. Wearable computer oltre la moda-Odith: ausilio posturale per bambini diversamente abili
17. Wearable Technology: sulle radici Arts & crafts cresce il nuovo artigianato Hi-Tech

## **Il disegno per la progettazione tessile: tradizione, innovazione, contaminazione**

Anche lo spazio bidimensionale del textile design, al pari dello spazio tridimensionale di qualsiasi altro manufatto industriale, organizza segni, forme e colori in coerenza con le finalità materiali, funzionali ed estetiche del prodotto ma, ai fini della risposta percettiva, il diverso rapporto di scala tra la persona e il supporto tessile e le corrispondenti diverse modalità fruibili fanno entrare in gioco nuovi altri fattori completamente diversi.

Nel caso del tessile per l'abbigliamento, infatti, l'oggetto avvolge fisicamente il corpo mentre nel caso del tessile per l'arredamento il supporto avvolge visivamente la persona caratterizzandone l'ambiente immediato di vita; anche già restando su queste considerazioni di base si avverte come le diverse prossimità del supporto tessile alla persona inneschino dinamiche fruibili e percettive di volta in volta molto differenti e strettamente connesse a tutti gli altri aspetti di progetto (di scelta dei materiali e della struttura, di requisito tecnico, di fattibilità produttiva, costi etc.), che il disegnatore deve conoscere nei meccanismi più profondi per riuscire a governarne a pieno gli effetti.

Questa concezione parzializzata della caratterizzazione tessile, che oggi definiamo estetica oppure materiale piuttosto che prestazionale, è però acquisizione relativamente recente: l'analisi storiografica potrebbe portarci, infatti, a dire che il progetto tessile nasce e per secoli continua a risolversi tutto nel disegno del tessuto, campo artigianale prima, ed artistico poi, dove storicamente il disegnatore del tessuto governava completamente tutto il processo produttivo.

Fino alla metà dell'Ottocento, infatti, la diretta derivazione dalla cultura artistica e materiale delle diverse epoche ha costituito nei secoli la cifra stilistica della produzione tessile; rapporto che si rompe a cavallo di metà secolo con il rivoluzionario passaggio dalla cultura artigianale alle modalità produttive industriali e la ridefinizione di statuto delle cosiddette arti applicate.

È, infatti, a causa della differenziazione e divisione dei compiti dovuta alla prima industrializzazione che emerge il problema della ricomposizione in un unico assetto progettuale delle disperse componenti del prodotto tessile, questione affrontata a partire dalla seconda metà dell'Ottocento dai movimenti di riforma delle arti, dall'Arts&Crafts di Morris alle Wiener Werkstatte.

Alcuni decenni e parecchie esperienze dopo, la progressiva individuazione e

formulazione di caratteristiche progettuali proprie del design tessile, autonome ma collegate alla cultura artistica, si conclude nell'esperienza fondativa della Bauhaus con il processo di autonomizzazione e caratterizzazione comunicativa del textile design che assume la codificazione teorico-pratica che ancora oggi, attraverso le profonde trasformazioni della cultura progettuale dal boom economico industriale alla società postindustriale, articola il disegno del tessuto nelle diverse componenti.

#### ***Le componenti del disegno tessile tradizionale***

La strutturazione progettuale dello spazio visuale di un tessuto si basa sulla sovrapposizione di differenti qualità fenomenologiche:

- 1) estetico-percettive;
- 2) psicologico-simboliche;
- 3) tecnico-strutturali.

Al primo versante attengono le caratteristiche propriamente tecniche, legate prevalentemente alla composizione grafica e cromatica di campi e pattern; al secondo versante, legato alla cultura del luogo e dell'epoca, si possono ricondurre tutte le associazioni e le valenze simboliche che nel tempo si sono stratificate a costituire quella che è una vera e propria mappatura simbolica dei motivi tessili, una storia del diversissimo modo di vedere, interpretare e rapportarsi delle varie culture al mondo del tessuto; al terzo versante attengono tutti gli aspetti di progettazione strutturale, materiale e propriamente tecnologica.

#### ***L'innovazione tecnologica e il tessile digitale***

Se alla base della rappresentazione e del disegno del tessile tradizionale moderno, per come lo abbiamo appena definito, vi sono quelle esperienze che hanno attraversato il XX secolo -dalle ancora attuali e basilari esperienze della Bauhaus, alle esplorazioni artistiche e progettuali inerenti il visuale dei movimenti astratti del secondo dopoguerra fino al patrimonio rappresentato dalla cultura della comunicazione visiva dagli anni '60- al termine del Novecento non vi è dubbio che una analisi completa di statuti, modalità e caratteristiche espressive del disegno e del design contemporanei del tessile mostri come

attualmente si assista ad una nuova perdita di confinamento del campo teorico e pratico, ed all'apertura ad altri materiali concettuali derivanti dall'utilizzo della "contaminazione" come metodo di lavoro.

Ci riferiamo alle sempre più fitte ricadute nella caratterizzazione tessile di ricerche in campi anche molto distanti, che presuppongono nuovi e diversi strumenti di rappresentazione del processo ideativo e rappresentativo: si pensi, per esempio, alle realizzazioni tessili più evolute collegate o provenienti da ricerche di tipo biotecnologico o aerospaziale oppure al tessuto come supporto comunicativo digitale e "seconda pelle", che l'integrazione tecnologica consente di realizzare negli abiti multisensoriali e interattivi attraverso la wearable technology.

Le schede di questa sezione tematica spaziano tra i diversi campi di questa accezione del disegno per il tessile contemporaneo: da esperienze di allora precoci tentativi di avanzamento tecnologico per la stampa o il finissaggio ecologici a basso impatto ambientale (oggi ampiamente praticati), al disegno come chiave di interpretazione per la rivitalizzazione in filiera corta di repertori tessili tradizionali, alle prime applicazioni di tessuti tecnici per gli sport, alle sperimentazioni tessili rivolte a classi di utenza svantaggiata, alle applicazioni di wearable computer.

### **approfondimenti**

Blackburn R., *Sustainable Textiles: Lifecycle and Environmental Impact*, Woodhead, Cambridge, 2009

Bowles M., Isaac C., *Digital Textile design*, Laurence King publ., London, 2009

Braddock S. E., O'Mahony C. e M., *Techno textiles*, Thames & Hudson, London, 2005

Marotta A., *Policroma. Dalle teorie comparate al progetto del colore*, Celid, Torino, 1999

Pompas R., *Textile design*, Hoepli, Milano, 1994

Slater K., *Environmental impact of textiles: production, processes and protection*, Woodhead, Cambridge, 2003

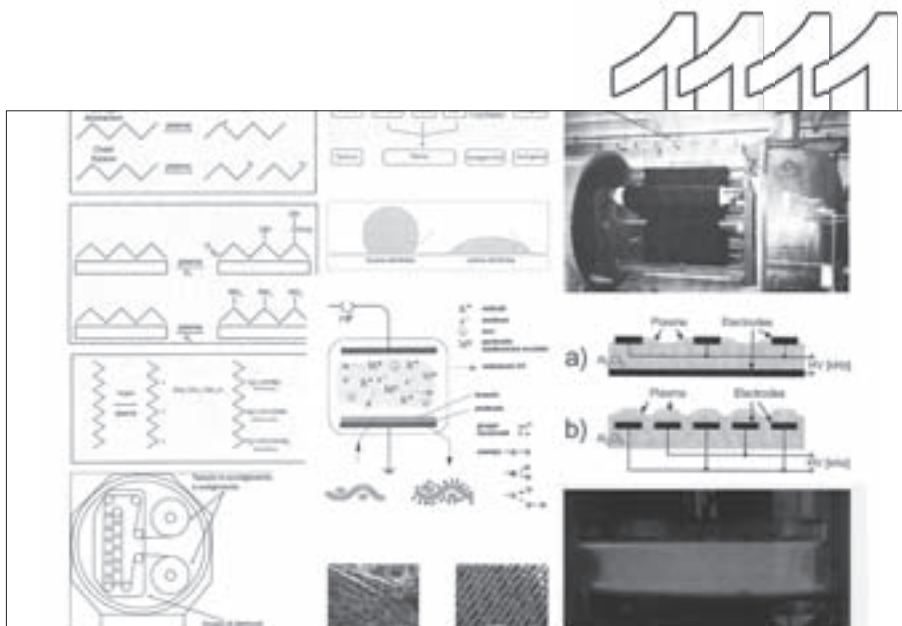


## Nuove frontiere del finissaggio tessile: trattamenti ecocompatibili/Tessuti stampati: storia, processi, nuove tecnologie

Molte sperimentazioni tessili dell'ultimo decennio derivano dalle innovazioni tecnologiche della produzione: a volte più propriamente relative alle opzioni di lavorazione e resa materiale del prodotto, a volte relative a nuovi input culturali, a volte sulla spinta delle trasformazioni del mercato.

È il caso del primo lavoro illustrato (1), che esplorava il tema dei finissaggi d'avanguardia intesi sia come fattore di innovazione tecnica che di nuovo approccio in termini di sostenibilità ambientale delle lavorazioni tessili in grado di attribuire un forte e caratteristico valore aggiunto "Made in Italy" nella nuova competizione globale. Le tecniche di finissaggio al plasma qui studiate possono infatti intervenire sul prodotto senza alterarne la mano e l'aspetto, e possono essere definite ecocompatibili in quanto intervengono a secco riducendo il quantitativo di sostanze chimiche solitamente impiegate in queste fasi di lavorazione in un settore tradizionalmente altamente inquinante.

Il secondo lavoro (2,3) si inserisce invece nel filone dell'applicazione progettuale di una tecnologia di stampa tessile poco impiegata, la stampa a trasferimento termico, scelta per la sua facilità di esecuzione nel vasto ventaglio di tecniche in uso, dalle più tradizionali alle più innovative, come campo applicativo per effettuare la sperimentazione progettuale svolta nella tesi.



**LA SERIGRAFIA - PROVE DI STAMPA PER APPLICAZIONE\***



TESSUTO N° 4



PAGE DE STAMPA

IL MEZZO CHE SI UTILIZZA È IL QUADRO SIA, QUALE VIENE FISSATO UNA GARZA FOTOSENSIBILE, FOTOCINISA.

TRAMITE LA FOTOCINISAZIONE UNA PARTE DELLA SUPERFICIE MICROFORATA VIENE OCCLUSA IN MODO DA LASCIARE APERTE SOLO QUELLE PARTI DOVE DOVRANNO PASSARE I PRODOTTI.



COMPONENTI DI UNA STAMPA  
 SQUEEGERE  
 TRAY INK  
 SOTTOPAZZA  
 VITE REGOLAZIONE SOTTOPAZZA



**LA SERIGRAFIA - PROVE DI STAMPA PER CORROSIONE\***



STAMPA PER CORROSIONE  
 PROCEDIMENTO CHE CONSISTE NELLO STAMPARE A DESEGNO SOSTANZE CHIMICHE IN GRADO DI DISTRUGGERE PARTE DELLA FIBRA.

TESSUTO N° 10



TESSUTO N° 11

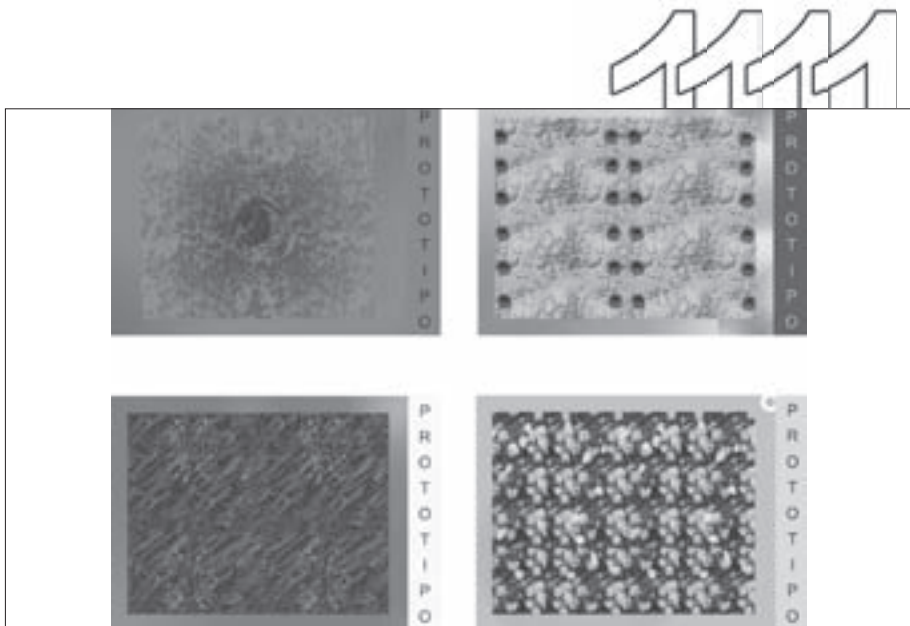


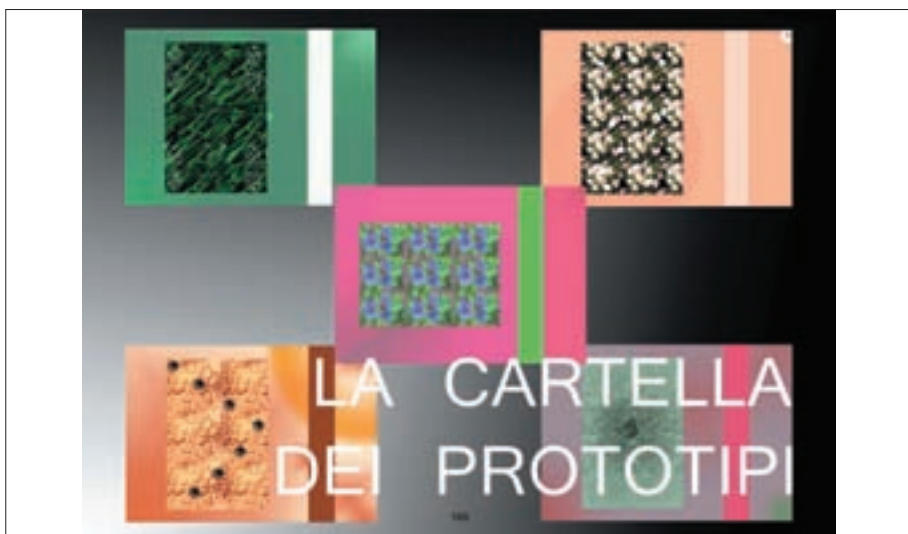
TESSUTO N° 12



## Stampa a getto d'inchiostro e natura digitale

Nell'ultimo decennio del '900 matura e si rende disponibile sul mercato l'innovazione tecnologica della stampa a getto d'inchiostro su supporto tessile, che segna un'importante svolta con forti ricadute sull'intero processo produttivo. I nuovi procedimenti della tecnologia ink-jet portano, infatti, alla produzione digitale spinta del textile design, e consentono di impostare in maniera del tutto nuova anche tutti gli altri passaggi: delle fasi creative -con la possibilità di lavorare in continuità il disegno del modulo, la variantazione grafico/cromatica e la gestione del rapporto di stampa- delle fasi di prototipazione e della presentazione di campionario, con la possibilità di abbattere i costi delle prove di stampa tradizionali. La scheda illustra una sintesi del progetto finale, che trattava il tema sia dal punto di vista tecnico che della resa sul prodotto, analizzandone i dati (raccolti nelle prime aziende del distretto pratese che iniziavano allora ad introdurla) e confrontandoli con le stampe tradizionali. Il progetto è dedicato alle suggestioni estetiche del mondo naturale, che efficacemente si prestavano ad ottimizzare il workflow interamente digitale (dalla fotografia al fotoritocco alla stampa) e la resa visuale dei prototipi realizzati; i materiali grafici di lavoro, interpretati alla luce dei riferimenti progettuali più diversi-da Blossfeldt ai Timorous Beasties-trovano esito nel tema naturalistico applicato in due diversi tagli stilistici, per le destinazioni dell'abbigliamento e dell'arredamento.





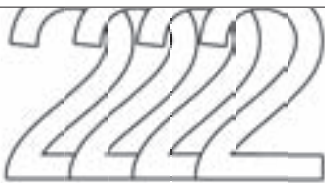
## Armonie da indossare/Il tessuto a passeggio/Moda e movida-trend e textile della Barcellona multiculturalale

La coerenza tra disegno, progettazione grafico-cromatica e progettazione strutturale di un supporto tessile può essere interpretata in funzione di molte variabili dovute alle specificità produttive aziendali piuttosto che ai trend o alle esigenze di riconoscibilità dell'immagine del brand e così via.

La scheda mostra tre esempi di casi del genere con lavori centrati sulla ricerca di composizione di moduli e pattern vincolati. I primi due svolgono il disegno della texture in chiave di "iconicità funzionale" e di immagine aziendale mentre il terzo sviluppa il tema da trend. *Armonie da indossare* (1) rappresenta l'esito in un progetto per collezione abbigliamento donna della completa condivisione dell'esperienza lavorativa svolta nell'azienda per lo stage pre lauream.

*Il Tessuto a passeggio* (2) è una proposta di collezione tessile tecnica per la puericultura pesante, carrozzina e passeggino, pensata però come una proposta stagionale A/I e P/E; la cartella propone perciò una palette cromatica e i temi grafici nelle varianti colore, di armatura e peso. Il terzo lavoro (3) sviluppa il tema classico del textile design da trend, in questo caso la movida catalana. La collezione per abbigliamento donna giovane viene sviluppata seguendo tutto il processo, dal lavoro del cool hunter alla produzione del campionario: dalla raccolta iconografica e sul mood della città di Barcellona, al quaderno tendenza fino allo showdown finale dal ritmo visivo e musicale martellante, in risonanza con la vivacità culturale del luogo interpretato.

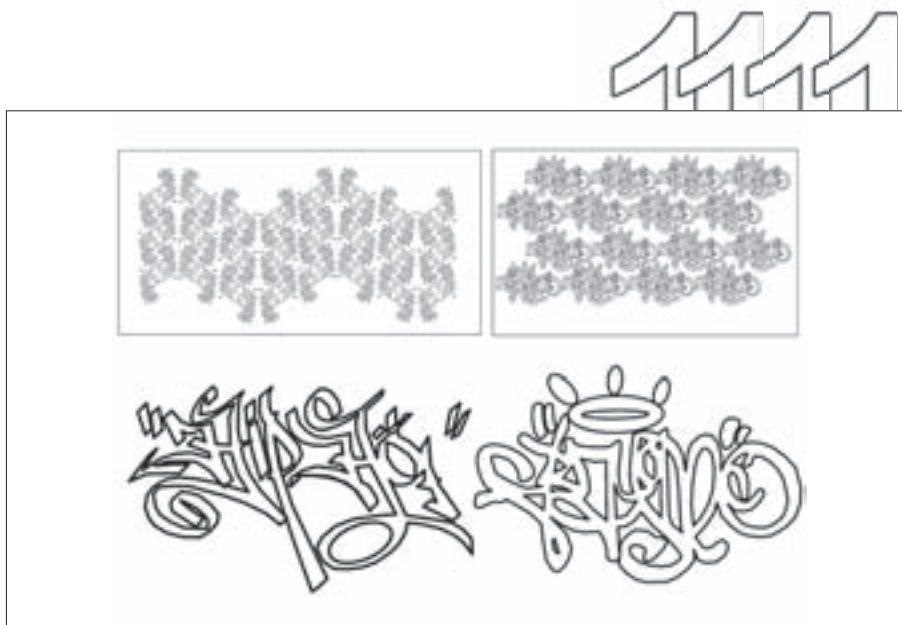


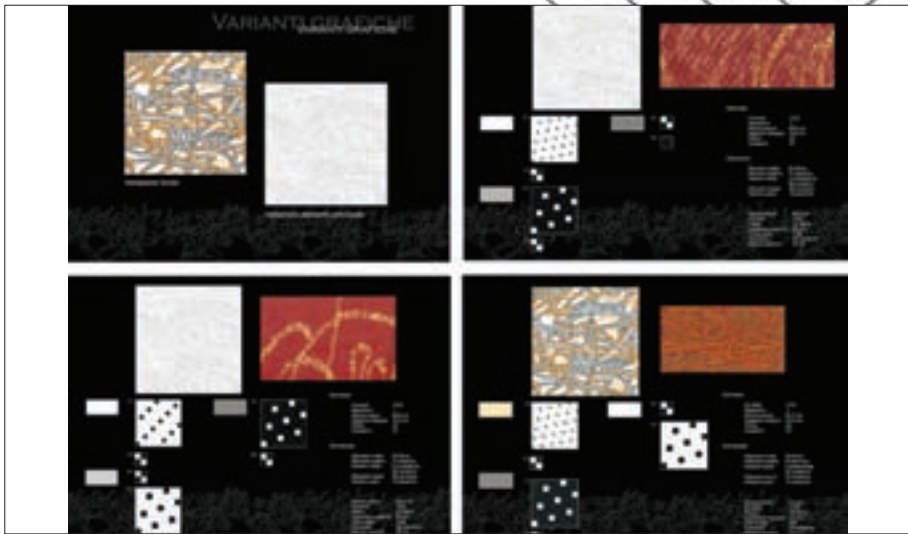


### **Tag textile project-progetto di collezione tessile per arredamento**

Il rapporto tra arte e moda è tema fecondo e tanto consolidato in esempi così numerosi e noti da potersi considerare ormai classico. Meno scontato e meno ampio è invece il repertorio di ricerca sul travaso tra segno artistico e struttura tessile, che aveva già trovato una sua forte affermazione nella Fiber art, nata come movimento artistico autonomo a cavallo tra anni '40 e '50 del Novecento. Su questo terreno si impegna il lavoro di questa scheda, che muove proprio dall'intento di interpretare la texture nella sua doppia accezione di caratterizzazione di superficie oppure di trama, assumendo come materiale testuale il tagging degli street writers.

Dall'estetica sporca e contaminata del graffitismo di Keith Haring e Basquiat provengono, infatti, i grafismi derivati da una sorta di smontaggio dei termini visivi murali e poi confluiti nel progetto di collezione tessile per arredi; il concept estetico è basato sul contrasto di effetti sensoriali (ottenuti attraverso disegni dall'andamento irregolare, dall'uso di filati dall'effetto rugoso e dalla scelta di armature che richiamassero la granulosità tipica dei muri) ed effetti visivi di impatto immediato (ottenuti grazie all'uso di filati con forte differenza di finezza tra quelli usati per le armature di fondo e quelli usati per l'intreccio del disegno principale).





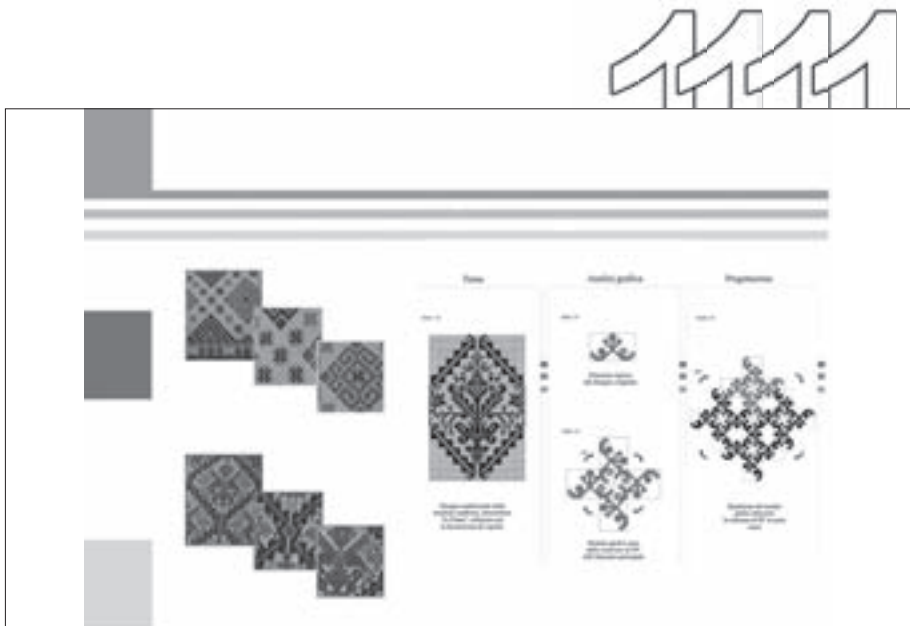


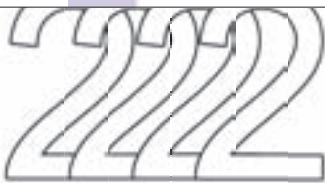
## L'arte della tessitura in Calabria-progetto di collezione tessile tra tradizione e modernità

Il recupero del patrimonio tessile tradizionale costituisce una delle linee di sviluppo della progettazione eco-tessile, sia perché la filiera corta consente di minimizzare l'impatto ambientale dovuto ai trasporti sia perché identifica un approccio slow-life e di valorizzazione identitaria dei territori.

La tessitura calabrese è troppo poco conosciuta rispetto al suo valore complessivo non solo sotto l'aspetto puramente storico ma anche come patrimonio culturale e artigianale vivo e attuale, sebbene oggi ristretto a pochi ultimi presidi di nicchia, che meriterebbero maggior attenzione sia in termini di preservazione della memoria del saper fare e delle radici di un'attività così emblematica della regione che di spinta al recupero produttivo e di mercato. In quest'ottica veniva impostato il lavoro sintetizzato nella scheda, i cui studi e ricerche propedeutiche hanno assunto quasi le sembianze di un diario di viaggio alla scoperta dell'odierna cultura tessile in Calabria.

Prima ripercorrendo le tappe più significative dell'evoluzione storica e culturale dei tratti identificativi caratteristici dell'arte tessile tradizionale regionale, poi estrapolandone i temi, i caratteri materiali e formali ricorrenti prende, infine, forma la reinterpretazione per un progetto di due collezioni per arredo casa e abbigliamento donna.

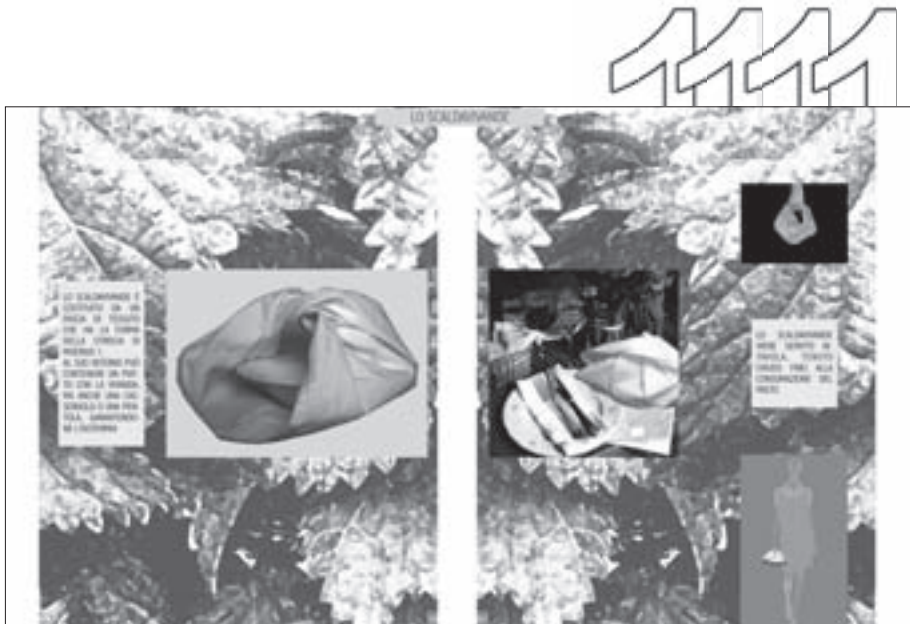


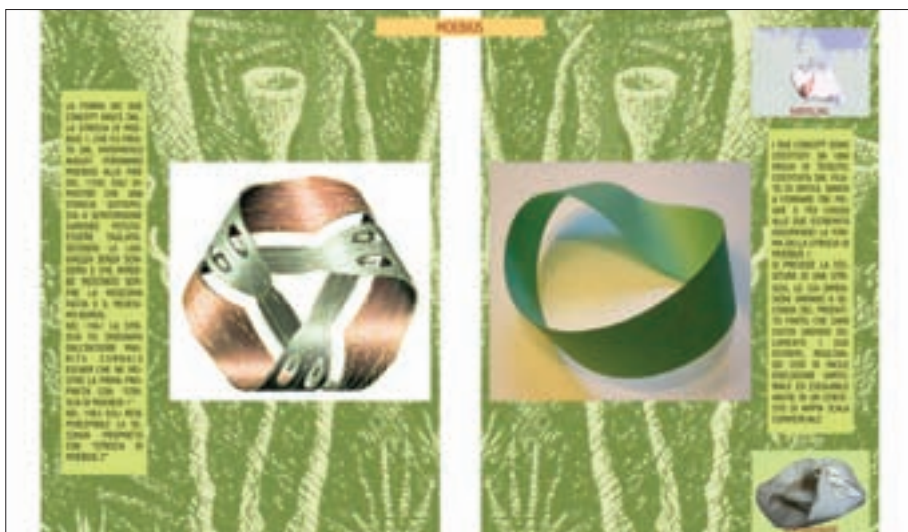


## Eco-Design: nuovi concept tessili in fibra di ortica

Lo sviluppo di una sempre maggiore coscienza ambientalista è alla radice, nell'ultimo decennio del XX secolo, di un nuovo tipo di progettazione, l'Eco-design, che ricerca possibili soluzioni di produzione, uso e smaltimento che limitino i danni sull'ambiente e sulla salute dell'uomo; tra i punti qualificanti di questa linea di pensiero, anche la reintroduzione di materie prime autoctone e il riciclo dei materiali, usati per realizzare una produzione a ciclo corto o chiuso. In questo approccio si inserisce lo studio qui illustrato, che prende le mosse dalle conoscenze maturate durante il tirocinio pre lauream (le normative sui tessuti ecologici, le esigenze prestazionali del consumatore, i requisiti di comfort termo fisiologico e coibenza termica delle materie prime naturali), progettato con l'obiettivo di esplorare nella chiave del disegno la progettazione strutturale e visiva di prodotti in filato di ortica, fibra negletta in via di reintroduzione in vista di una possibile lavorazione industriale.

Il progetto si concretizza così in una linea di oggetti in eco-tessuto d'ortica, basati sul concept geometrico della Striscia di Moebius I. Il tessuto altamente isolante in fibra di ortica gioca così col dinamismo della forma per due item destinati ad usi diversi: il BABYSLING (fascia porta bambino, che garantisce il mantenimento del calore fisiologico del neonato usando solo la fibra naturale) e lo ScaldaVivande, accessorio per la ristorazione che consente un miglior servizio delle vivande calde al tavolo.



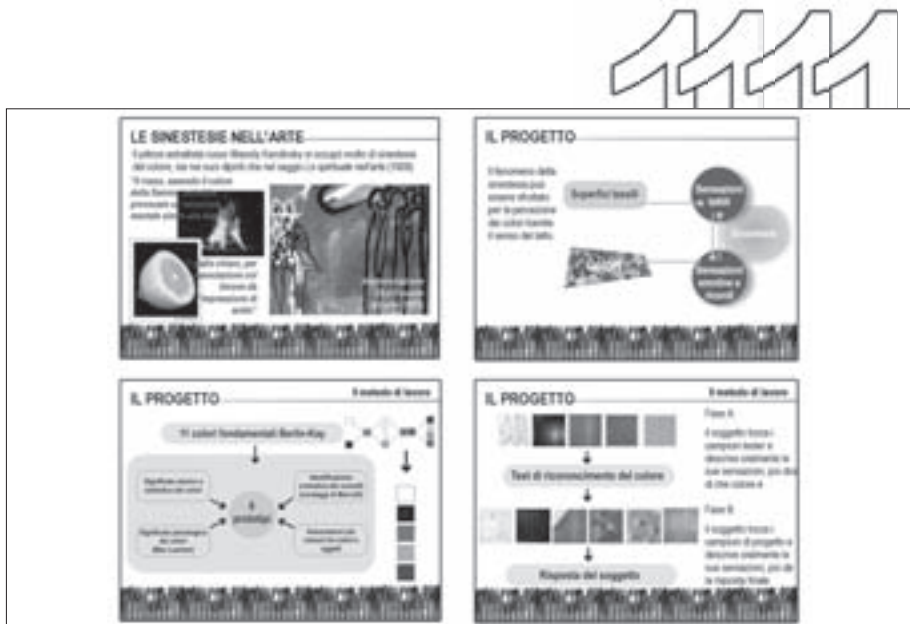


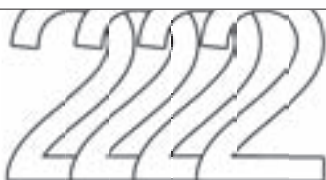
## **Toccare e non guardare-progetto tessile per la percezione sinestetica dei colori nei soggetti non vedenti**

Il colore ha da sempre rivestito nella storia del costume un'importanza che esulava dagli aspetti più strettamente estetici, espressivi e tecnici per assumere valori percettivi, simbolici e psicologici più ampi ed è noto che, ai fini della scelta del prodotto e della decisione di acquisto, il colore può costituire da solo il plusvalore in termini di qualità estetiche e visuali.

Ma cosa succede al dato cromatico quando il soggetto presenta problemi di minorazione visiva più o meno grave? È esso, nella sua intrinseca natura di dato "immateriale" e finora storicamente considerato come affidato alla sola vista, destinato ad essere perso? Può esistere un modo per far accedere alla percezione delle sensazioni cromatiche anche chi ha menomazioni visive?

La sperimentazione qui illustrata si avvale della potente capacità dei tessuti di evocare ricordi e suscitare sensazioni attraverso il tatto; una capacità oggi spiegata dalle più recenti scoperte delle neuroscienze, che indicano nell'attivazione simultanea di più aree corticali collegate alle sollecitazioni provenienti da diversi canali percettivi, l'origine della multidimensionalità sensoriale che si instaura nella sinestesia. La sperimentazione condotta ha dimostrato con riscontro la possibilità di "percezione tattile" dei colori da parte di soggetti non vedenti acquisiti, ai quali viene confermata un'idea dei colori già stabilita con la precedente esperienza visiva e che le caratteristiche materiche del tessuto sono in grado di riattivare.

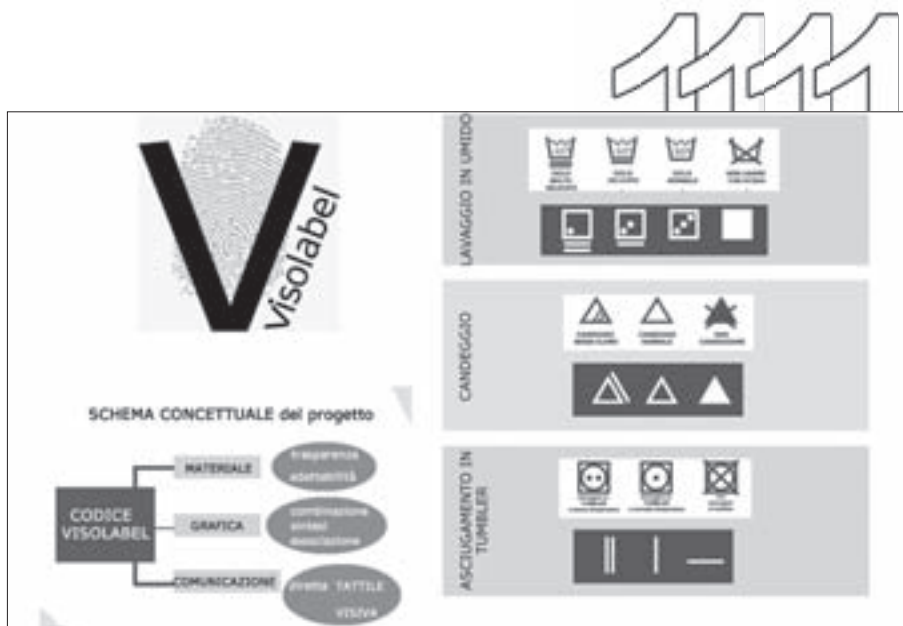


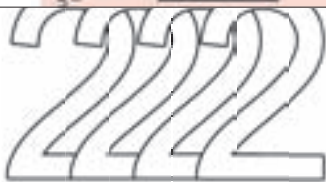
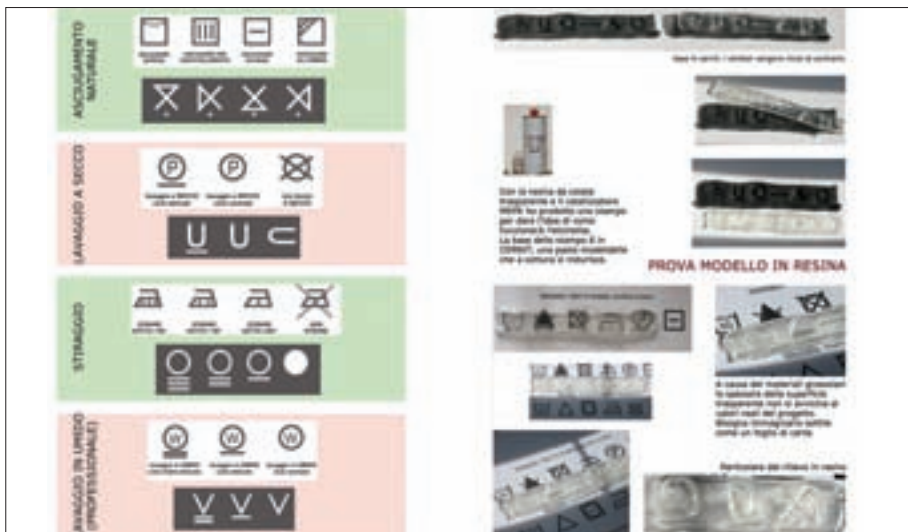


## Visolabel: etichetta di manutenzione a fruibilità ampliata per l'abbigliamento

Anche questo lavoro appartiene alla linea di ricerca relativa al disegno del componente nell'approccio del DesignForAll, il design per l'utenza allargata, sviluppato in una serie di esperienze che hanno interessato più campi: dai progetti per aumentare la fruibilità dei supporti tessili per consumatori ipo/non vedenti a quelli di dispositivi tessili per il monitoraggio della postura di disabili motori (presentati nelle schede successive).

L'etichetta di un capo d'abbigliamento specifica solitamente tutte le informazioni necessarie al corretto acquisto e manutenzione del prodotto: le fibre ed i tessuti di cui è composto, le modalità di lavaggio e stiratura, la provenienza; la possibilità, tuttavia, di verificare la presenza ed i contenuti dell'etichetta prima di comprare un capo è esperienza preclusa all'ipovedente e al non vedente. In continuità con questa premessa, il progetto Visolabel presenta una nuova interpretazione dell'etichetta tessile che agevoli la lettura delle informazioni a questo tipo di consumatori attraverso l'introduzione, accanto al consueto codice Ginetex già in uso, di un nuovo insieme di simboli semplificati nella forma e stampati in rilievo che permettano la lettura tattile in aggiunta a quella visiva. Il lavoro di ricerca ha preso le mosse da un'attenta disamina sulla codificazione segnica delle informazioni d'uso e manutenzione dei capi di abbigliamento già normata, per poi concludersi con la messa a fuoco di una proposta grafica complementare che consente di ampliarne il bacino dei potenziali fruitori.







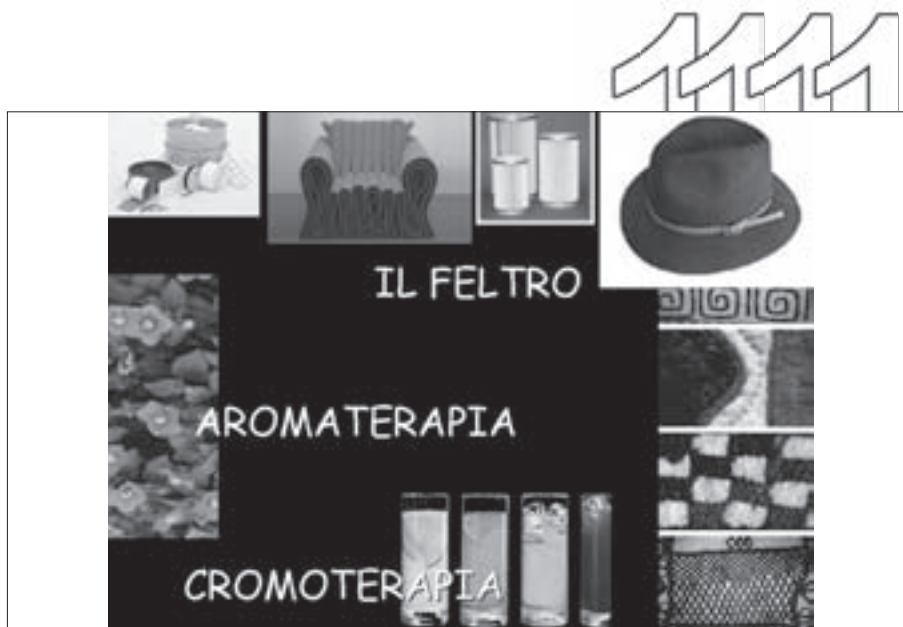
### **Ivo il tappeto curativo: idee per complementi d'arredo cromo e aroma terapeutici**

Un'ampia branca del disegno si occupa della percezione visiva e delle inferenze dell'uso del colore in architettura; da questo assunto prende spunto l'idea di ampliare e potenziare la progettazione cromatica degli spazi con l'aggettivazione della sollecitazione derivante dagli aromi.

L'idea di progettare complementi d'arredo per una stanza relax, per uno spazio che può trovarsi sia in ambiente domestico che in un centro benessere, parte dalla diffusione nella medicina alternativa di pratiche che finiscono con l'identificare il nostro ambiente di vita quotidiano, oltre che come luogo principale della cultura del benessere, anche quasi come luogo terapeutico.

In questa visione "naturale" anche dell'habitat costruito si inseriscono, infatti, le cosiddette terapie dolci della cromo/aromaterapia, in questo lavoro sperimentate in applicazione sul supporto tessile del tappeto; in questa chiave il tappeto non è più così oggetto solo da calpestare e accessorio dell'ambiente ma attiva gli effetti dei colori e dei profumi sui frequentatori della stanza.

La scelta del colore e dell'aroma da applicare sul feltro, individuato come il materiale più idoneo a questa sperimentazione grazie alla sua caratteristica di assorbimento e di trattenimento dei liquidi (e sul quale sono state fatte le prove di tintura e profumazione), avviene in maniera personalizzata, in funzione dei vari casi e delle situazioni per le quali si danno indicazioni di beneficio sull'organismo tramite aroma e cromoterapia.





2222

3333

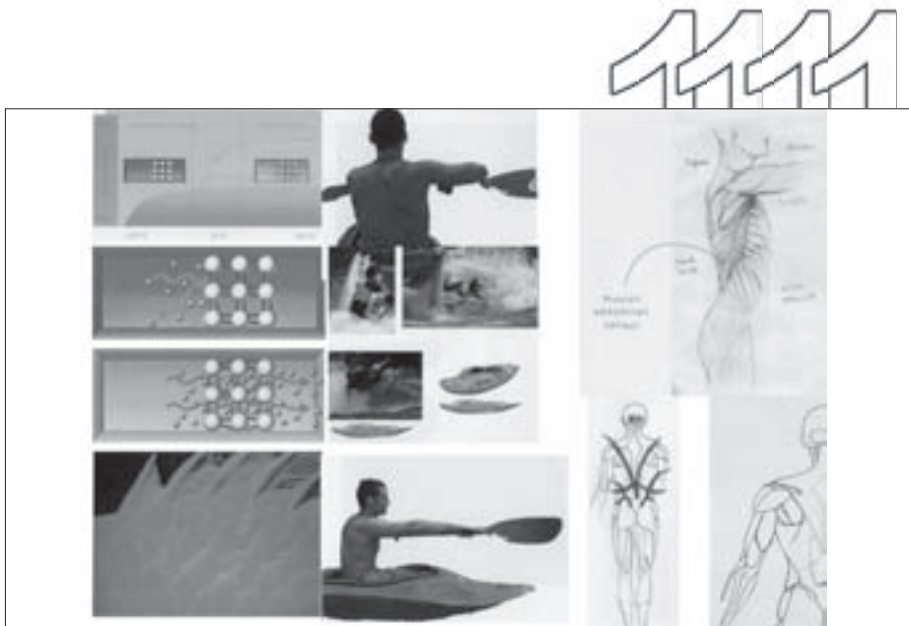


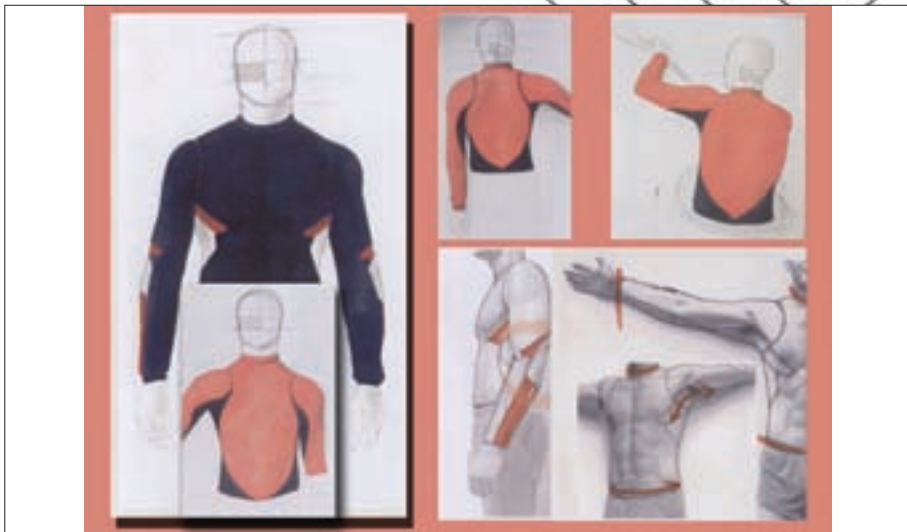
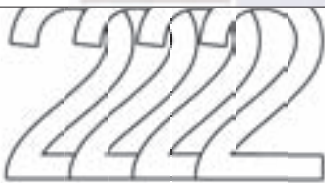
## Membrane a memoria di forma: il Diaplex per gli sport d'acqua

Uno dei più proficui input di innovazione del comparto tessile viene dalla diffusione, una trentina di anni fa, dei tessuti tecnici, i cosiddetti tessuti ad alte prestazioni. I diversi tipi di struttura -microfibre, fibre cave, tessuti stretch, membrane, accoppiati- ne determinano inoltre un tale spettro di proprietà (termo igrometriche, elettriche, di impermeabilità, biodegradabilità, resistenza meccanica, alla fiamma e agli agenti chimici) che ha via via ampliato i campi di applicazione dall'abbigliamento militare a quello da lavoro, dall'uso medicale ai capi per il tempo libero-benessere e lo sport.

Al progetto di una tuta per la canoa agonistica si applica la ricerca qui illustrata, sviluppata seguendo l'idea di usare un materiale che imitasse quelli "altamente performanti" già presenti in natura tra gli animali che vivono in ambiente acquatico, e seguendo un concept che sarebbe solo successivamente stato ricompreso e definito come approccio di "bio-design".

Seguendo l'analogia di efficienza termo igrometrica e di comportamento dell'involucro esterno animale (fatto di pelle, scaglie, piume e pelo che funziona come una vera e propria membrana di lamine a permeabilità selettiva) i tre modelli di tuta sono stati progettati usando la membrana a memoria di forma Diaplex, materiale intelligente grazie alla sua capacità di interagire con la variazione di temperatura indotta o esterna, che replica da vicino l'accoppiato naturale costituito da "pelle e piume".



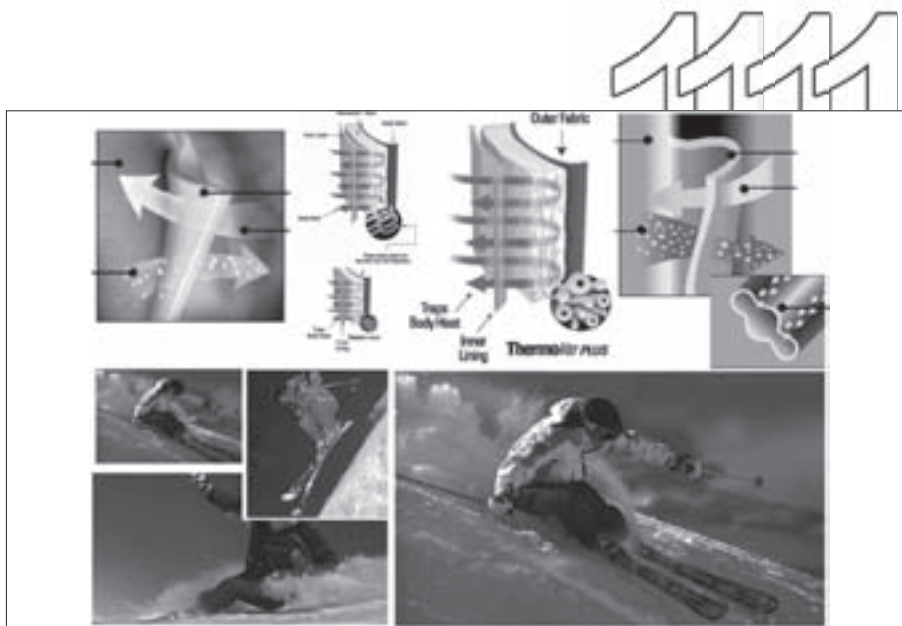


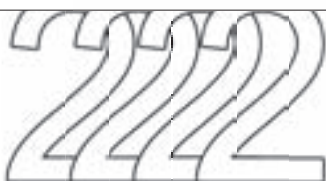
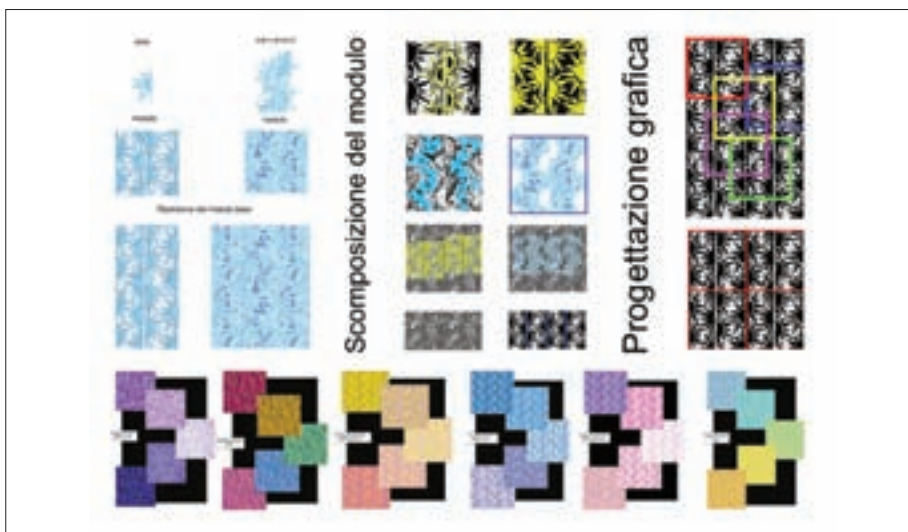
### **Hollow-core contro il freddo estremo, il poliestere cavo e le sue combinazioni per una protezione totale**

Anche questo lavoro si inserisce nel filone delle applicazioni di tessuti ad alte prestazioni nell'abbigliamento per lo sport: la collezione di tute da sci per la donna è, infatti, pensata con materiali in grado di proteggere dagli agenti atmosferici donando sensazione di confort e leggerezza.

La collezione prende le mosse dall'analisi e dal bilancio dei parametri che determina il raggiungimento del comfort termico; la pratica dello sci non provoca in generale una differente reazione allo sforzo del nostro organismo, ma in condizioni meteorologiche di freddo intenso i meccanismi fisiologici di termoregolazione sono fortemente sollecitati: è infatti, la situazione climatica a fare la differenza, perché quando la normale sudorazione avviene a bassissime temperature i rischi per il nostro organismo crescono.

E' necessario, perciò, ricorrere a un tessuto altamente traspirante da una parte ma completamente impermeabile e di facile asciugatura dall'altra, individuato nella combinazione di tre materiali in grado di configurare un tessuto dall'assetto prestazionale completo ma dal basso peso: il Thermolite (tessuto realizzato in fibre cave "hollow core", che hanno la capacità di abbinare ad un bassissimo peso specifico una capacità termoisolante molto alta), il Climatek (una membrana idrofilica) e finitura in tessuto ceramicato (che consente di immagazzinare il calore) applicato in piccoli inserti localizzati nei punti strategici.





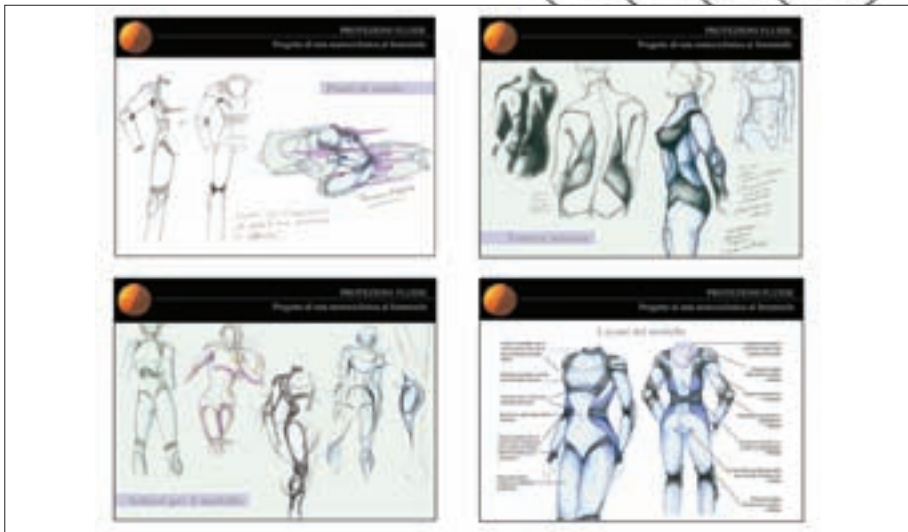
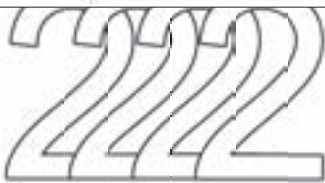
## **Protezioni fluide-progetto di tuta motociclistica al femminile**

Anche il tema di questa scheda appartiene al filone del disegno nel progetto di applicazione dei materiali performanti nell'abbigliamento sportivo agonistico; la specificità dell'approccio sta in questo caso nel fatto che le tenute per il motociclismo da gara sono studiate esclusivamente in funzione ergonomica del corpo maschile, tralasciando del tutto il target del mercato femminile, settore di nicchia ma in forte espansione e con esigenze prestazionali molto elevate. I punti di forza del progetto sono il disegno del capo, studiato con attenzione e in funzione specifica dell'anatomia femminile, e la particolare cura degli aspetti relativi alla sicurezza.

Rispetto alla sicurezza si è agito sugli ammortizzatori sostituendo alle tradizionali imbottiture poliuretatiche nuovi ammortizzatori fluidi in gel di ultima generazione, che consentono di superare il problema dello spostamento delle protezioni al momento dell'impatto; inoltre, il fluido può essere posizionato in perfetta aderenza anatomica al corpo femminile, superando così il problema dell'adattamento delle tute maschili, le cui protezioni rigide lasciano spazi vuoti molto pericolosi in fase d'urto.

L'adozione di protezioni morbide consente, infine, che il taglio del capo si differenzi sottolineando le giunture in corrispondenza di articolazioni e punto vita.





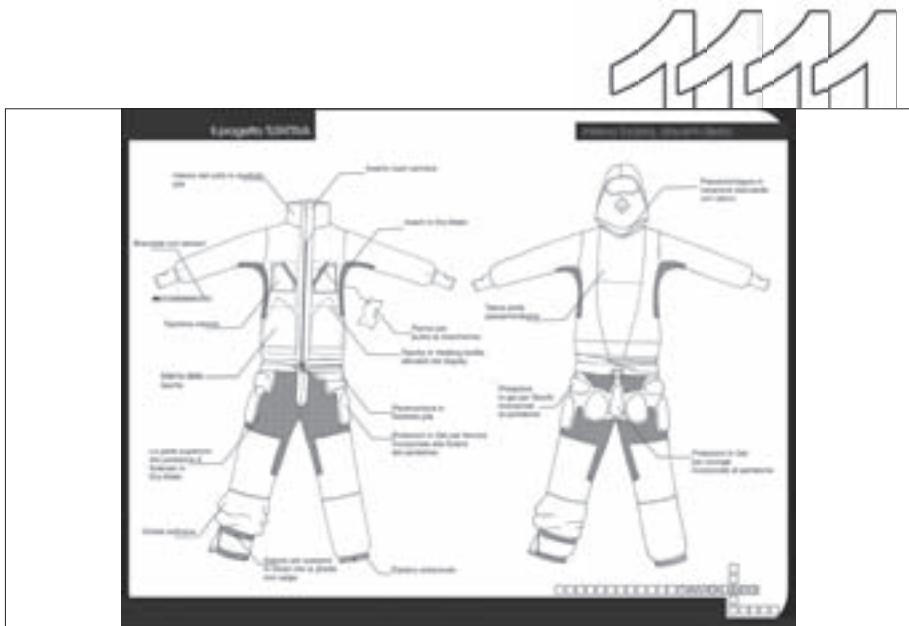


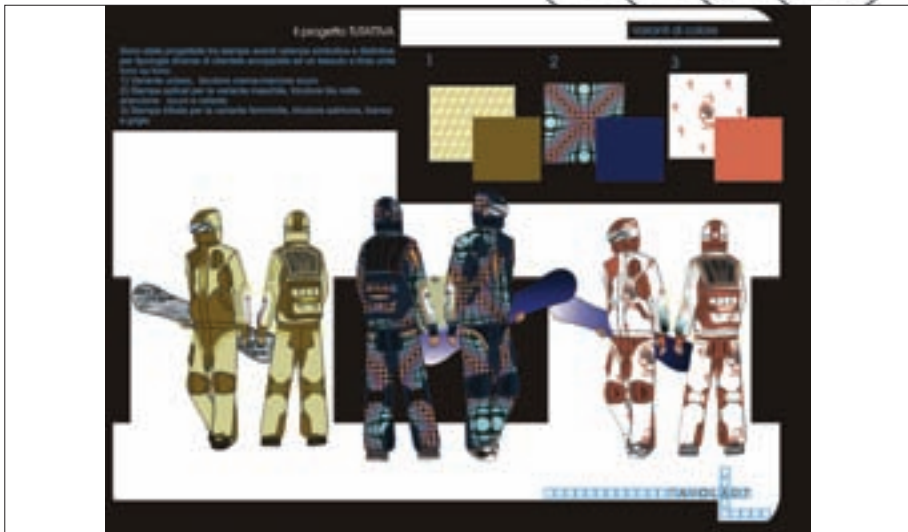
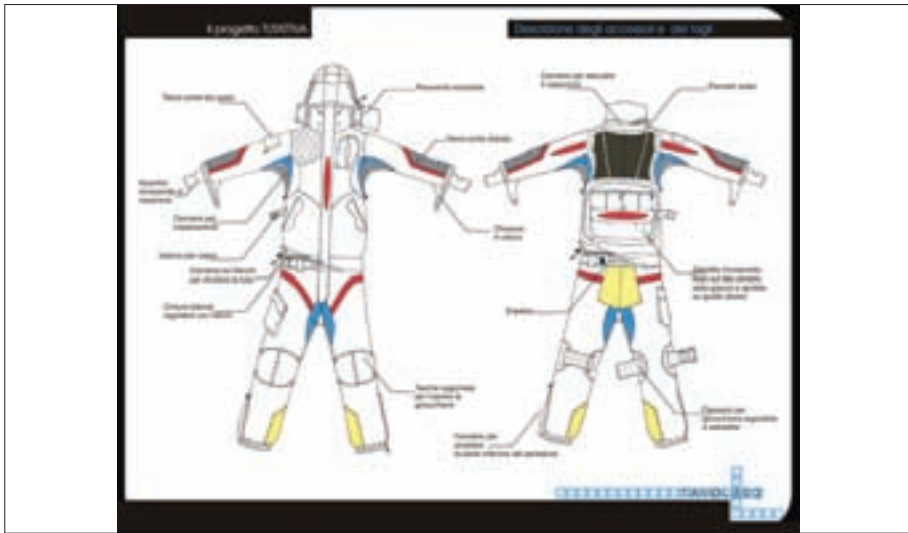
## Tutattiva: progetto di indumento protettivo per lo snowboard estremo

La pratica agonistica di sport estremi come lo snow-board presenta particolari esigenze vestimentarie in termini di visibilità dell'atleta in diverse condizioni di luce, di comfort termico, vestibilità dei capi, protezione e sicurezza.

Il progetto Tutattiva si caratterizza per il tentativo di concepire la tenuta non più come l'insieme di "pezzi" e accessori da aggiungere secondo le esigenze ma secondo un concept che risponde contemporaneamente a tutti i requisiti tecnici ed estetici, agendo sul disegno integrato del capo.

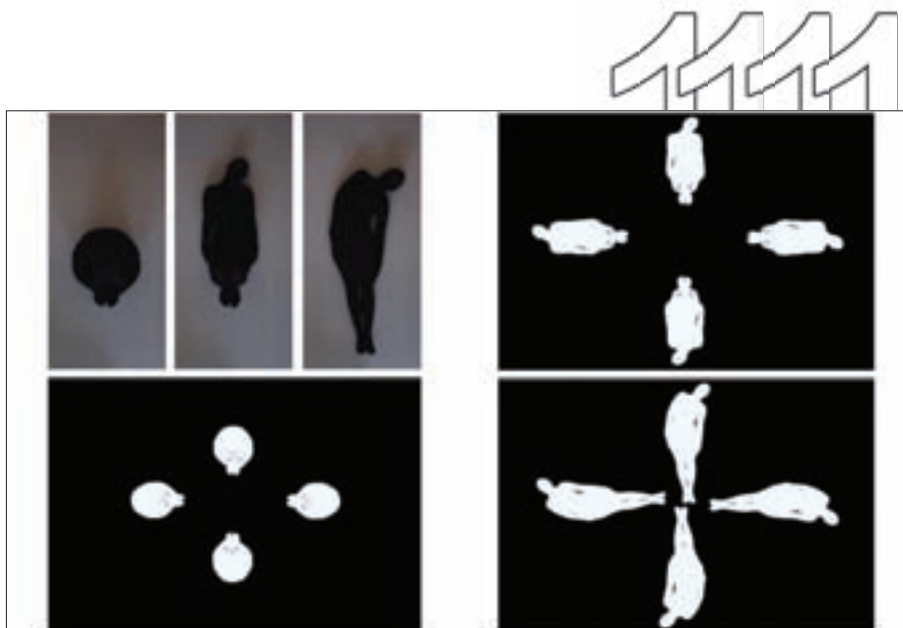
Alla base del concept, infatti, sta lo studio per comporre attraverso il taglio della tuta diversi supporti funzionali: tessuti performanti con varie proprietà (antistrappo, antibatteri, catarifrangenti etc.), tutti gli accessori ed i dispositivi tecnologici incorporati nella giacca e nel pantalone; l'insieme di accessori che risponde alle esigenze di sicurezza e di controllo delle prestazioni durante l'attività sportiva, viene suddiviso in base al funzionamento in tre gruppi: protezione attiva (sensori di misurazione per il controllo dei parametri fisici, della frequenza cardiaca, delle calorie bruciate, della temperatura esterna ed interna), allarmi e ricevitori (dispositivo GPS per la localizzazione), dispositivi di misurazione (velocità, misurazione dell'altezza dei salti, altitudine, pendenza).

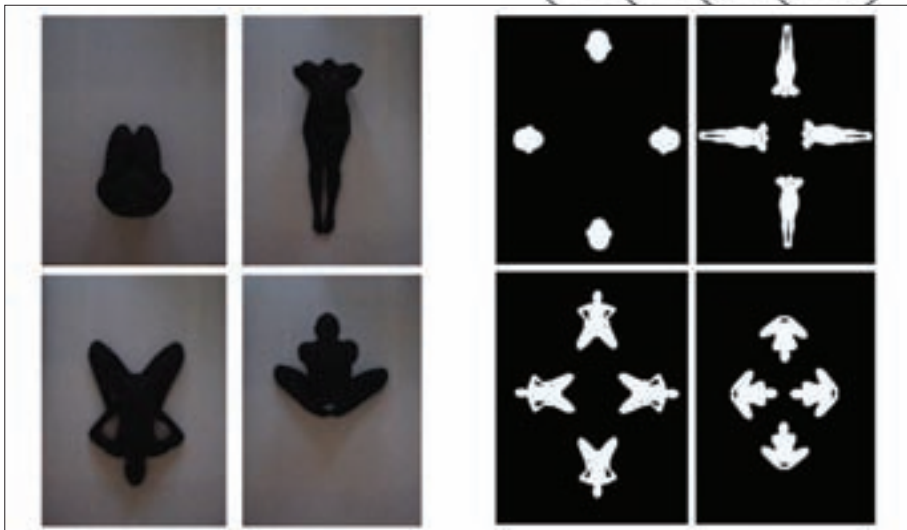
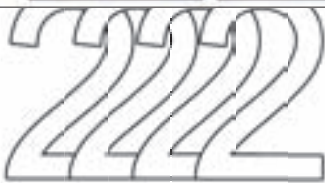




### ***Caleidoscopio*-progetto di costumi in luminescent textile per la danza contemporanea**

Questo progetto parte dall'idea di mettere in scena uno spettacolo di danza contemporanea basato sulla materializzazione di una grafica corporea; usando, infatti, in uno spazio al buio costumi realizzati con un tessuto luminescente, i danzatori danno materia luminosa alla coreografia progettata quasi nei termini di uno spartito visivo. Il progetto si colloca anch'esso nel settore delle applicazioni dei tessuti high-tech ma si sposta nel campo dell'arte performativa, configurandosi come un vero e proprio progetto di performance (oltre che del costume), a partire dalla rilettura delle esperienze di Blaisse, Verhelst, Momix. La ricerca mirava ad esplorare le potenzialità espressive e comunicative di materiali sempre presi in considerazione più per le loro caratteristiche funzionali e tecniche che per quelle estetiche. In questo caso, invece, si parte proprio dalla caratterizzazione visiva che la luminosità del supporto tessile può dare al dinamismo del costume sulla scena. Il progetto è costruito su più livelli: la coreografia, in cui i quattro ballerini si muovono sul palco in sincrono al buio in modo da creare forme astratte dove i corpi perdono le sembianze umane per fondersi in un unico elemento compositivo che ricorda, appunto, le immagini di un Caleidoscopio; il disegno dei costumi in luminescent textile, semplicissimi ed essenziali per esaltare i corpi, che si muovono nell'oscurità proprio per far perdere ogni riferimento spaziale; infine, il progetto musicale.

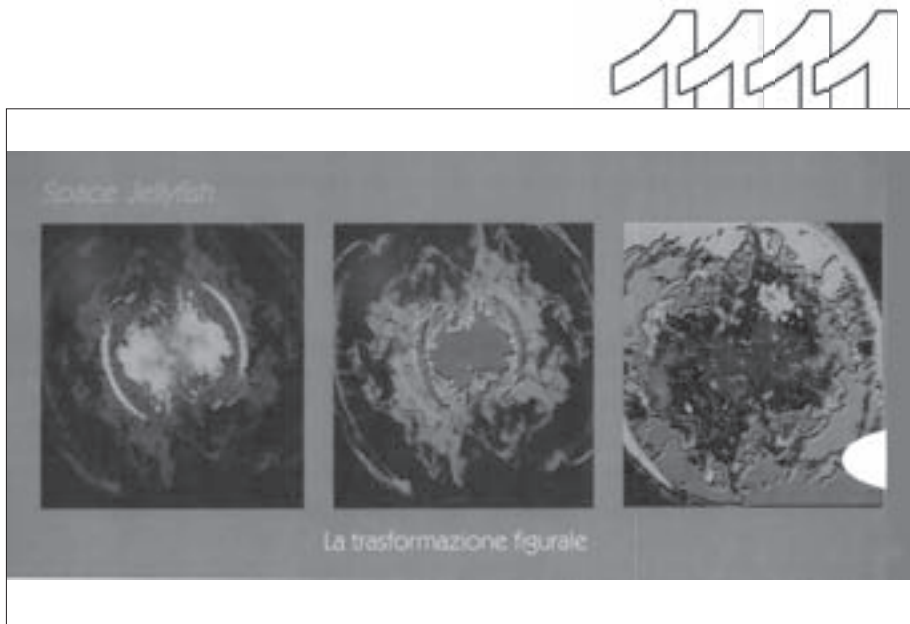


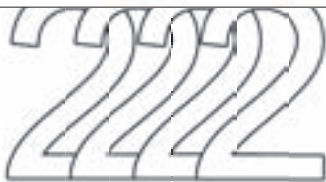
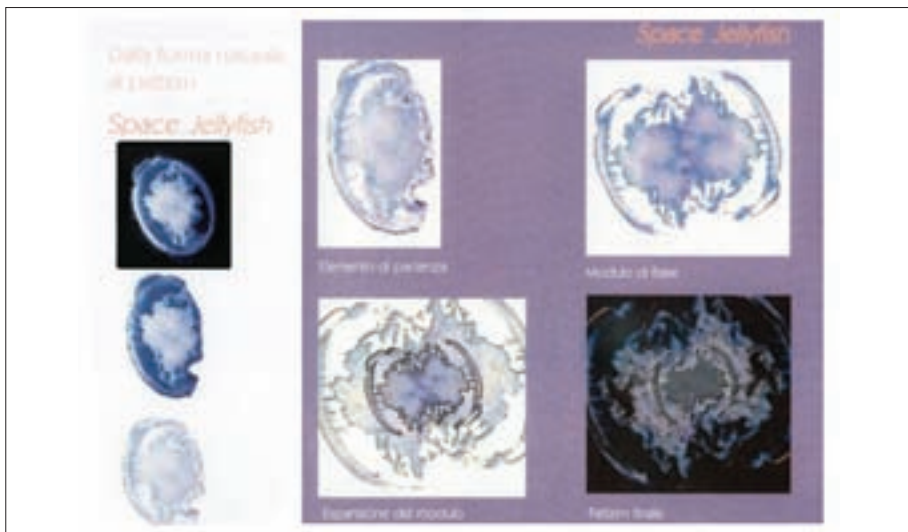


### ***Vestire le emozioni-emotional changing textiles***

Alle imprese più competitive che hanno reagito alla crisi dei mercati e alla concorrenza globale del primo decennio del XXI secolo attraverso le leve dell'innovazione tecnologica e della creatività, i settori di ricerca meno convenzionali hanno iniziato a proporre nuovi materiali che possono essere trasferiti in applicazioni tessili capaci di rispondere ai bisogni non solo materiali del consumatore postmoderno; un consumatore sempre più attento alle dimensioni simboliche ed emozionali del proprio mondo artefattuale ma anche sempre più immerso in un mondo oggettuale "freddo" e ipertecnologico.

L'interazione, l'interattività e l'interfaccia del digitale sono problemi molto vicini a temi che da sempre caratterizzano lo specifico disciplinare del disegno: quelli della percezione e rappresentazione dello spazio, dell'inferenza della sensorialità nell'interpretazione e nella descrizione della realtà, dell'interazione tra soggetto e ambiente. L'implementazione sensoriale e comunicativa consentita dalla Wearable Technology è il punto di partenza teorico del progetto illustrato, che usa gli smart textiles per realizzare un'interfaccia indossabile e rendere il tessuto parlante e comunicativo dello stato emotivo di chi lo indossa; integrando materiali attivi termocromatici (sensibili al cambiamento di temperatura corporea) i foulard cambiano, infatti, il disegno della texture seguendo le emozioni dell'indossatore e rendendo il tessuto "parlante".



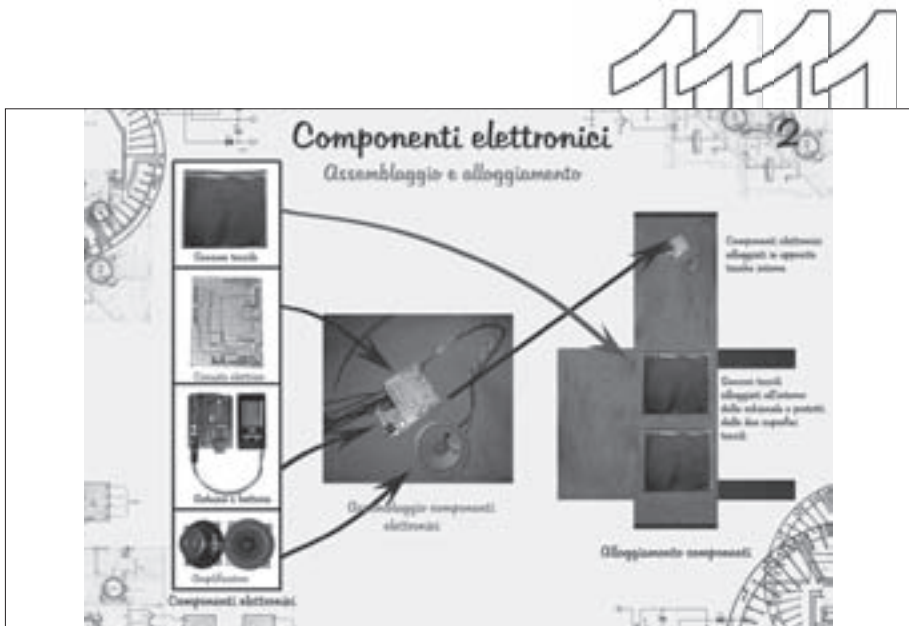


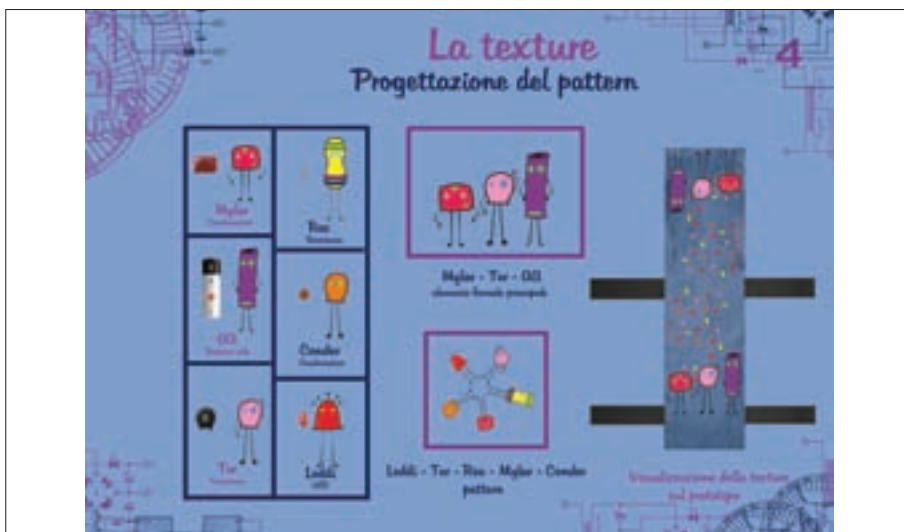
## Wearable computer oltre la moda-Odith: ausilio, posturale per bambini diversamente abili

Le prime applicazioni dei sistemi di monitoraggio per il controllo dei parametri vitali (come battito cardiaco, respirazione, temperatura corporea, pressione sanguigna e postura) integrati nei supporti tessili sono avvenute nelle strumentazioni mediche, nell'abbigliamento sportivo e soprattutto nelle divise da lavoro estremo come quelle dei pompieri o per la protezione civile; a differenza delle classiche strumentazioni mediche i sistemi di monitoraggio, infatti, non sono invasivi e seguono il movimento dell'utente nelle sue normali attività fornendo i parametri in tempo reale e, se necessario, sono in grado di comunicare all'esterno trasmettendo allarmi che avvisino in caso di bisogno.

Lo schienale Odith è stato progettato e testato sfruttando le potenzialità dei tessuti conduttivi e dei sensori tessili elettronici (flessibili e ormai di dimensioni molto ridotte) per realizzare un sistema interattivo per il monitoraggio della postura in soggetti con gravi disabilità motorie e respiratorie.

Il sistema, completamente integrato nello schienale tessile della comune sedia a rotelle, è pensato con output sonoro e luminoso, funzioni che consentono di alleggerire almeno in parte l'assistenza al paziente, svincolando l'accompagnatore dalla necessità costante del controllo a vista.





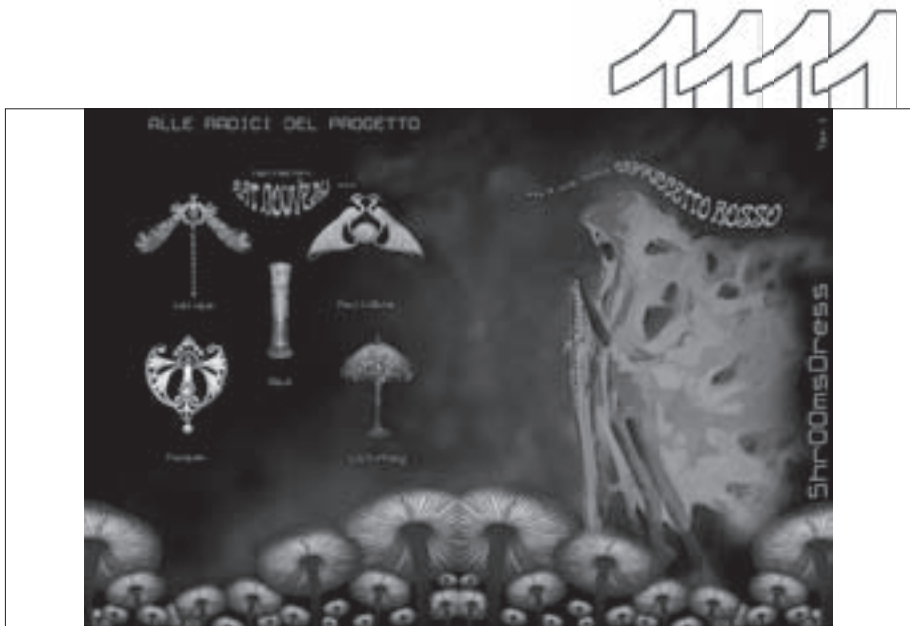


## **Wearable Technology: sulle radici Arts&Crafts cresce il nuovo artigianato Hi-Tech**

Il progetto di wearable technology ShrOOmsdress nasce dall'intenzione di progettare e realizzare un abito-interfaccia per discoteca, in cui moda e tecnologia sono declinate in modo ludico e con finalità puramente estetiche.

Il concept si basa sulla ricerca di un punto di contatto concettuale tra il mondo naturale -rappresentato dalla scelta di riprodurre sull'abito il fungo bioluminescente delle foreste amazzoniche che si illumina di notte- e il mondo artificiale -l'e-textile in cui l'abito è realizzato usando cavi elettroluminescenti- per rappresentare visivamente il richiamo alla necessità di una dimensione più umanistica della tecnologia e della pervasività delle comunicazioni contemporanee: i funghi disegnati con i cavi nell'abito si accendono, infatti, di luce propria con il calore dell'oscurità, proprio come i miceni bioluminescenti che esistono in natura.

La lunga e delicata realizzazione manuale del prototipo, che di fatto ha configurato il prodotto come "pezzo unico" dalla lavorazione artigianale, e l'uso di software in open source, collocano a tutti gli effetti questa esperienza nell'alveo del recente movimento dei digital makers e del nuovo "artigianato high-tech".







DISEGNO



PROGETTO

MODA

2

Il disegno come luogo di cross fertilization per il progetto di abbigliamento e accessori



MODA

PROGETTO



DISEGNO

*Modularità geometrica e multifunzionalità*

1. Formato mini, moda da grandi-Game Dress Puzzle
2. Utility garments-collezione multifunzionale di abbigliamento donna
3. One piece suspension dress-abito a morfologia variabile
4. La collezione BaseXAltezza: tecniche di svuotamento del volume
5. Body Extension-Estensioni corporee. Progetto di abiti interattivi
6. Usato, vintage e riciclaggio-UsaOsa, progetto di abito molteplice
7. Wear in progress-progetto di abito/installazione vintage
8. Time line: dal tempo ai tempi-progetto tessile per l'abbigliamento donna

*Segni, disegni e accessori*

9. Cicli & ricicli: dagli scarti di lavorazione alla collezione coordinata textiLEather
10. Multiaccessorize-progetto di tessil accessori multipli
11. FoulTies: dall'accessorio tessile all'abito-progetto di collezione moda donna
12. A fior di pelle-progetto delle ghettoni TattooSpat
13. Fabric shoes-collezione calzature donna
14. Corazze mutanti: abiti & accessori scultorei

## **Il disegno come luogo di cross fertilization per il progetto di abbigliamento e accessori**

L'industria della moda è stata caratterizzata negli ultimi due decenni da trasformazioni economiche, sociali e culturali molto profonde, che ne hanno determinato un diverso assetto complessivo anche in termini di rappresentazione dell'immaginario individuale e collettivo.

Sono molte, e riguardano settori diversi, le condizioni generali che hanno perciò influenzato e attraversato anche il campo del disegno per la moda, chiaramente diventato un terreno di feconda cross fertilization comunicativa.

Negli anni '90 il passaggio della guida delle grandi griffes ad una generazione di designer "globali" ha portato a consolidare la moda come fenomeno internazionale, ormai svincolato dalle cifre identitarie dei luoghi di origine (la moda parigina, il primo Made in Italy) e più legato, invece, alle linee di politica industriale e commerciale dettate dagli investimenti dei gruppi finanziari divenuti proprietari dei grandi brand planetari e alla personalità dei creativi di volta in volta chiamati a guidarle.

Successivamente, nel primo decennio del XXI secolo, alla moda globalizzata ed alla delocalizzazione produttiva si somma l'aumento della domanda dell'area emergente asiatico-pacifica, tutti elementi che portano a prevedere uno spostamento progressivo verso est anche del baricentro del sistema moda.

L'emergere e il consolidarsi della cultura ambientalista da una parte e di quella ipertecnologica dall'altra sono altri aspetti della cultura contemporanea che hanno contribuito alla maturazione di nuove forme di progetto dell'ambiente, dell'architettura e dei prodotti muovendo verso una differente concezione etica del design: gli oggetti simbolici della "modernità liquida" (secondo la

definizione di Zygmunt Bauman) non possono più essere immaginati senza contemplarne anche gli aspetti di impatto sull'ambiente, sia in termini di consumo delle risorse materiali che in termini di attenzione alle risorse umane impiegate nei processi produttivi.

Sempre nel corso degli anni '90 il nostro paese ha assistito all'inizio del deterioramento dei distretti tessili ed al successivo ridimensionamento delle filiere delle molte realtà manifatturiere reticolari così diffuse e caratterizzanti del nostro paese; la pesante riorganizzazione industriale dovuta alla delocalizzazione produttiva prima e l'attuale profonda crisi economica hanno finito col ridisegnare completamente la nostra posizione rispetto a paesi di recente industrializzazione, evidenziando anche in questo settore industriale le debolezze dell'economia italiana, finora prevalentemente basata su punte di eccellenza che hanno continuato a lavorare, ma come realtà isolate, sull'innovazione per l'alta o altissima qualità ed un vastissimo tessuto di piccole e medie imprese troppo concentrato solo sui fattori quantitativi del mercato.

E' da tempo assunto che alle diverse condizioni di mercato e competitività globali del sistema tessile-moda le risposte da parte del Made in Italy di seconda generazione possano venire solo da indirizzi strategici fortemente improntati alla innovazione tecnologica spinta e alla inserzione culturale prima che operativa, cioè come vero e proprio nuovo fattore produttivo, della ricerca e sviluppo per il trasferimento tecnologico anche nelle piccole e medie imprese. In questo quadro complesso e con molte dimensioni critiche, qui semplificato e sintetizzato, si inseriscono le ricerche effettuate utilizzando la rappresenta-

zione come strumentazione concettuale ed operativa d'elezione nel progetto di abbigliamento e accessori.

Le esperienze selezionate in questa sezione tematica hanno come punto di partenza e motivo di fondo l'utilizzo della geometria nel disegno del componente, tessile o negli altri materiali usati per gli accessori, allo scopo di ottenere nuovi prodotti in tutta una serie di declinazioni che vanno dalle possibilità di riutilizzo dei materiali o dei capi in un diverso assetto alla configurabilità unitaria di moduli vestimentari variamente componibili all'intervento sul disegno tessile dell'abbigliamento per affrontare il cambiamento climatico.

Sempre il disegno, infine, è stato la chiave per impostare il concept di diversi progetti che lavoravano sulla ricontestualizzazione di linguaggio, in senso tecnico oppure di trend, di alcuni accessori (scarpe, ghettoni, corsetti) aventi come riferimento in alcuni casi la produzione artigianale del pezzo unico, in altri la corrente produzione industriale.

#### **approfondimenti**

Barthes R., *Il senso della moda, Forme e significati dell'abbigliamento*, Marrone G., (a cura di), Einaudi, Torino, 2006

Bauman Z., *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari, 2006

Braddock Clarke S. E., Harris J., *Digital visions for fashion and textiles*, Thames & Hudson, London, 2012

Lee S., *Fashioning the Future: Tomorrow's wardrobe*, Thames & Hudson, London, 2005

Maeda J., *Maeda @ Media*, Thames & Hudson, London, 2000

Seymour S., *Fashionable Technology: the intersection of design, fashion, science and technology*, Springer, Wien, 2008

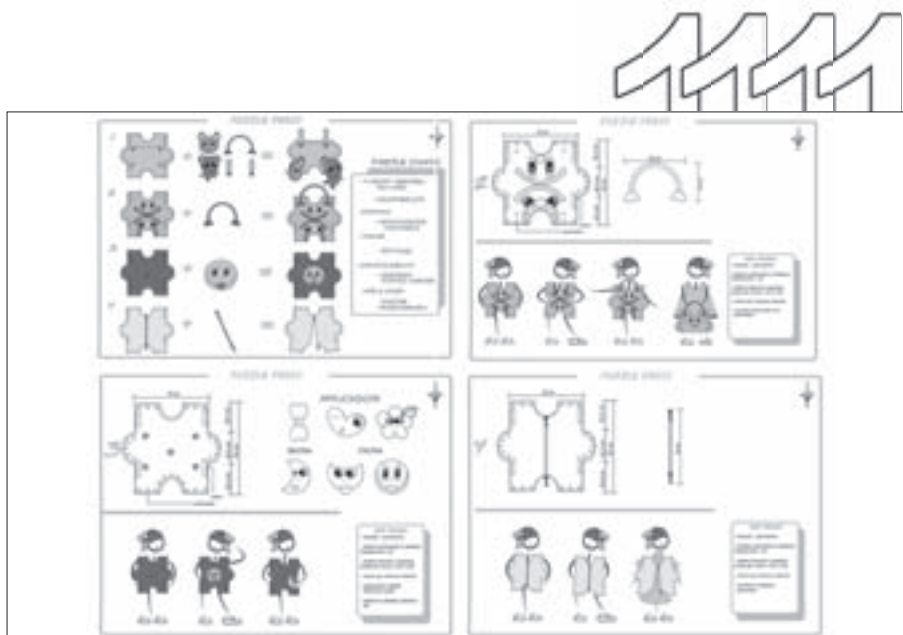


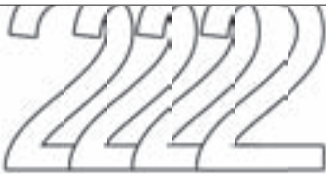
### **Formato mini, moda da grandi-il progetto Game Dress Puzzle**

L'immagine decontestualizzata dei bambini usata per reclamizzare prodotti rivolti agli adulti, come le automobili, o bambini ritratti mentre si cimentano in attività da grandi come cucinare o fare le pulizie; sfilate di moda con mini modelli e modelle dell'età di quattro o cinque anni, truccate e pettinate da mini dive, sorridenti e perfette, che spesso portano con fatica tacchi a spillo e borse; bambini che vengono vestiti da "piccoli grandi", secondo il trend imperante che li vuole quasi una riproduzione in scala degli adulti e che finisce per veicolare non un'immagine dell'infanzia ma la rappresentazione da "mini adulti" di bambini che indossano capi che per tessuti, forme e stile sono identici, tranne che per la misura, a quelli per adulti.

Queste le premesse critiche del progetto illustrato, che partiva dalla volontà di proporre un capovolgimento di questo tipo di logica, per impostare un progetto di collezione di abiti per bambine studiato realmente a loro immagine.

Game Dress Puzzle è un sistema di pezzi e componenti -disegnati in un abaco abbondante per figure, colori e funzioni- che consente alla bambina di costruirsi il proprio vestito dinamicamente attraverso il montaggio dei pezzi; in questo modo la realizzazione dei capi diventa anche occasione di gioco: grazie ad accessori come bottoni e velcro, gli abiti sono, infatti, smontabili e ri-assemblabili per variarne configurazione e funzione diventando anche "altro", a seconda dei desideri della bambina che li indossa.



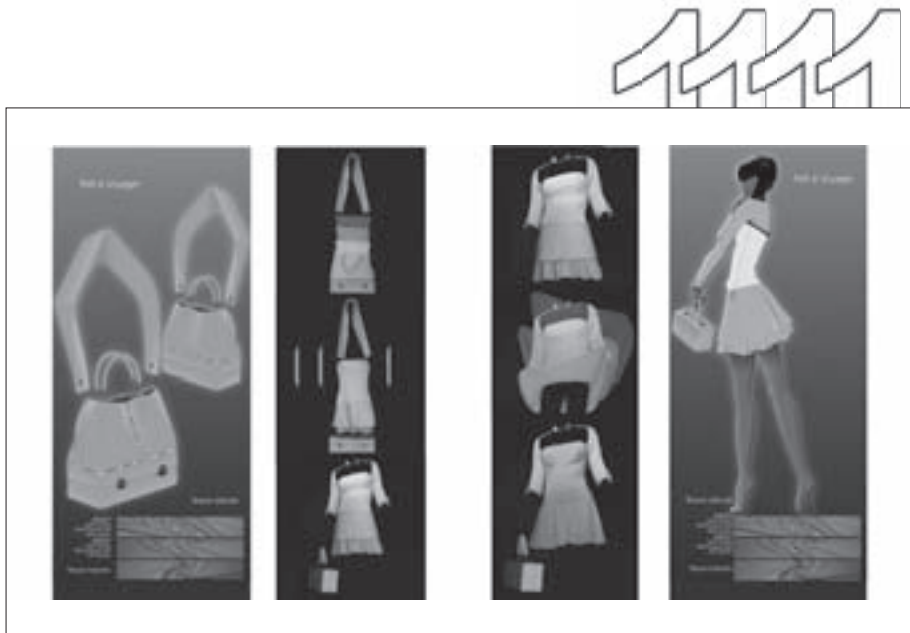


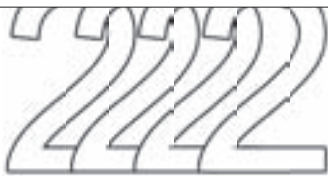
### **Utility garments-progetto di una collezione multifunzionale**

Il concept di partenza per impostare il disegno della mini collezione è nello slogan "funzionalità intelligente", che allude alla scelta di lavorare, quasi in modo architettonico, più che sull'aggiunta, sulla sottrazione di complessità agli oggetti che vanno ad adempiere più funzioni. Ad esito di questa ricerca sulla semplificazione, fortemente imperniata sul disegno e la componibilità grafica prima che funzionale, la collezione propone l'ideazione di tre indumenti trasformabili, capi per abbigliamento donna rappresentativi della filosofia di progetto.

*Prêt à Transformer*, è una gonna ampia che si trasforma in abito con cintura in vita. La struttura del modello è studiata per avere un rapido cambio di utilizzo per cui è sufficiente sfilare l'abito, girarlo ed indossarlo di nuovo come gonna a ruota con lunghezza tre-quarti. *Prêt en Mise* è un cappottino dalla forma trapezoidale che muta forma in un abito attillato in vita; la metamorfosi anche qui è molto rapida perchè basta capovolgere e rovesciare il capo. *Prêt à Voyager*, il più rappresentativo della collezione -pensata per la donna "nomade metropolitana"- è il più completo, perchè presenta anche accessori per completare il look. Il capo si presenta sotto forma di una borsa con una parte rigida inferiore ed una superiore più morbida.

Staccando la parte rigida la borsa si trasforma in un abitino double-face con gonna svasata a metà coscia e tubino senza maniche; manici e tracolla servono per completare il capo.





### **One piece suspension dress-progetto di abito a morfologia variabile**

La “sospensione” è il tema scelto come item per il disegno di un modulo tessile che può assumere diversi assetti per essere indossato in varie forme.

La ricerca è stata condotta lavorando su tre livelli diversi: geometricamente sui temi/vincoli della asimmetria, della modularità, dell’interattività; sul “one piece of cloth”, lavorando cioè con un solo pezzo di stoffa; “2d to 3d”, lavorando cioè “architettonicamente” sul passaggio dalla bidimensionalità del tessuto alla tridimensionalità dell’abito e del corpo che deve rivestire. *One piece suspension dress*, abito sospeso tutto d’un pezzo, si crea perciò per sospensione da un’imbragatura costituita di catene, anelli, e ganci a vite, su cui la stoffa viene appesa.

Il modello è smontabile ed in qualsiasi momento è possibile separare l’imbragatura dal tessuto e tornare alla stoffa originaria. Essa è costituita infatti da un semplice pezzo di tessuto rettangolare di 150x110 cm, a cui sono cuciti degli anelli metallici e che una volta indossato acquisisce forma sul corpo grazie ad alcune coulisses che lo arricciano e fungono da ulteriore sostegno all’abito. Una volta indossato, per passare da una variante all’altra basta girarlo, portare il dietro sul fianco dopo aver sfilato la catena dal collo, e infilarvi il braccio. Così si ottiene la prima variante. Per la seconda bisogna invece slegare la parte superiore e farlo scendere sul bacino, dove verrà fissato a formare una gonna, dopo aver regolato eventualmente l’allacciatura. E così via...





2222

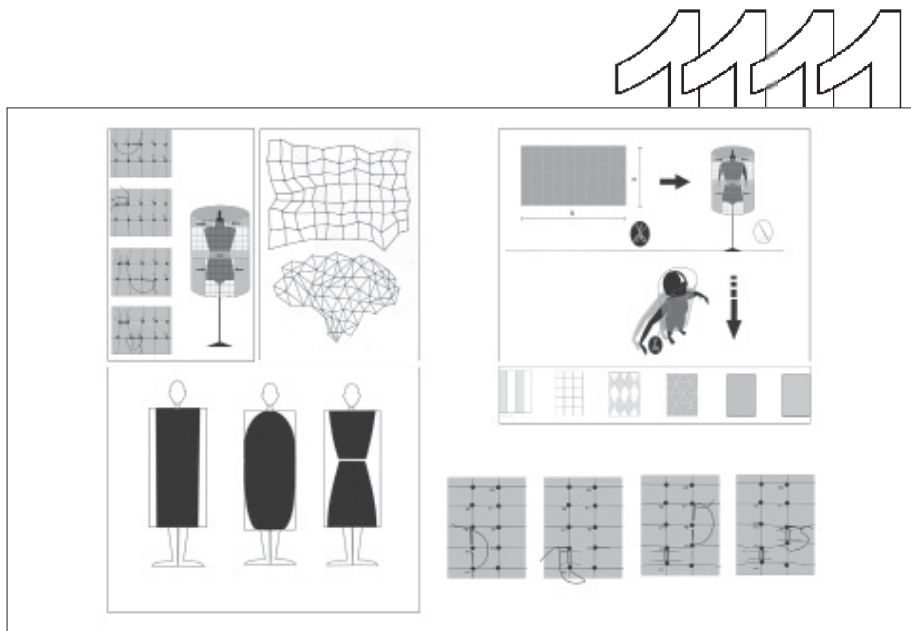
3333

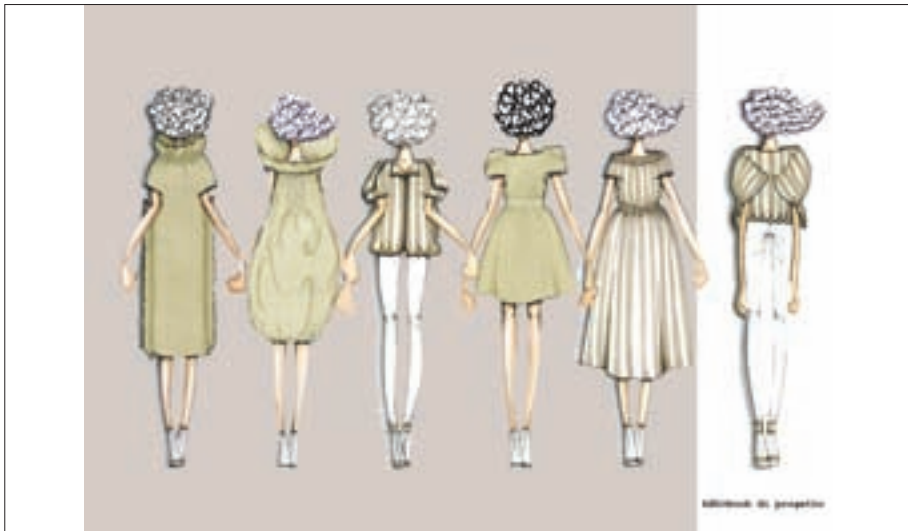


## La collezione Base x Altezza: tecniche di svuotamento del volume

La ricerca adotta come punto di partenza il disegno dell'abito inteso come soluzione di un problema progettuale, che il disegnatore di moda affronta con un atteggiamento funzionale, con un metodo cioè che parte dall'analisi di ogni elemento -la forma, la costruzione, il materiale- per operare una sintesi che porterà alla fusione ottimale di tutti questi componenti ed accettando la forma dell'abito scaturita da questa sintesi come l'unica logica.

Queste sono le premesse teoriche e gli elementi che costituiscono il filo conduttore della ricerca per la collezione BaseXAltezza, impostata su una serie di punti: il modulo geometrico, una forma archetipa che è insieme contenitore del corpo e matrice per l'elaborazione di varianti; il formato tubolare-cilindrico, modulo primordiale che ospita il corpo, è la matrice di progetto; la costruzione dell'abito e la texture: i metodi costruttivi e le tecniche di realizzazione dell'abito più adeguate al tessile scelto (il tipo di costruzione qui scelto fa riferimento all'approccio orientale, imperniato sulla semplificazione degli elementi strutturali, con una riduzione di tagli e sprechi di tessuto); lo scarto: è l'eccedenza di tessuto che risulta dall'adattamento del tessuto sul corpo, suo supporto tridimensionale; nella tradizione orientale si privilegia il materiale che si drappeggia sul corpo senza tagliarlo; così lo scarto, chiamato significativamente *ma* (spazio), non viene eliminato ma integrato nell'abito.





2222

3333

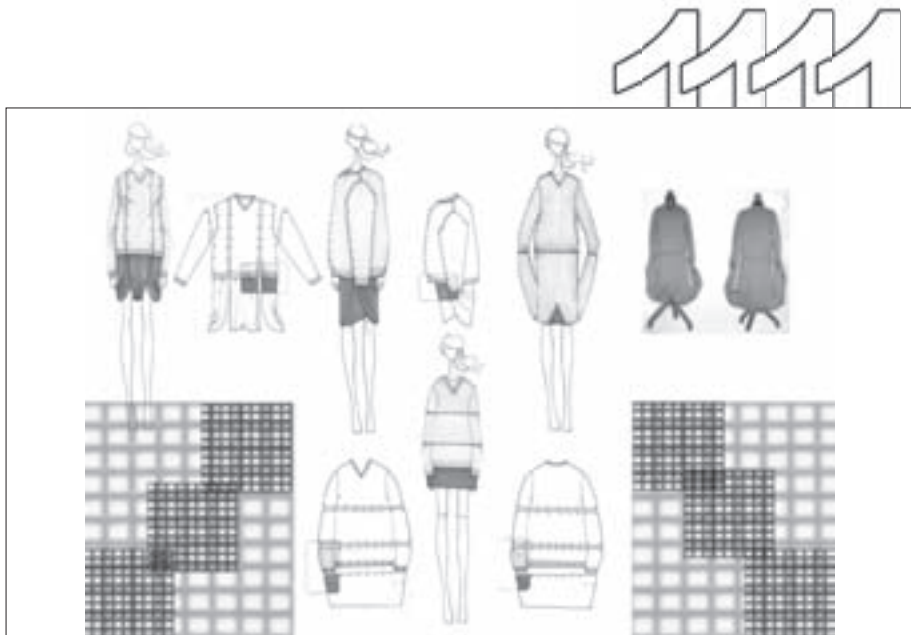




### **Body Extension-Estensioni corporee. Progetto di abiti interattivi**

La forte attenzione al corpo emersa negli ultimi decenni non è solo una moda, ma una risposta concreta alla sensazione di cambiamento sociale e tecnologico che investe e modifica anche la concezione corporea individuale, messa in discussione da tanti aspetti problematici della nostra cultura: dalla immersività nel virtuale, alla massiccia interattività del digitale alla massificazione della chirurgia estetica. Il tema dell'estensione corporea è perciò estremamente attuale specialmente per quei creativi di moda che fanno della ricerca spinta la loro cifra distintiva.

Secondo molte teorie sociologiche l'abito non è altro che un'estensione corporea, una seconda pelle artificiale tramite la quale si possono esprimere infiniti messaggi, che il progetto qui presentato si propone provocatoriamente di interpretare nel senso di un'esasperazione della interattività fisica. Il progetto finale vuole, infatti, alludere all'uso di un tipo di abbigliamento che permetta all'individuo di costruire quotidianamente le proprie protesi corporee per poter avere ogni giorno un diverso aspetto dell'abito, rinnovato con pezzi aggiuntivi o avvolgendo le membra in un modo sempre diverso, consono alle proprie esigenze e desideri. La performance finale realizzata con un campione del target di riferimento, concretizza la verifica se gli abiti proposti fossero apprezzati e realmente in grado di innescare l'interazione progettata tra le persone e gli involucri vestimentari proposti.





222

3333



## Usato, vintage e riciclaggio-UsaOsa, progetto di abito molteplice

Il lavoro qui illustrato si inserisce nel tema della moda etica nel filone della produzione ambientalmente sostenibile. Il ricorso al riuso, al riciclaggio di materiale e, in qualche modo, anche al vintage ne rappresentano le anime più vive e le soluzioni maggiormente praticate in risposta allo spreco di risorse e all'elevato impatto ambientale tipico delle lavorazioni tessili.

Il progetto UsaOsa parte da questa premessa e permette di corredarsi di un guardaroba completo e versatile attraverso l'acquisto di soli tre outfit, evitando lo spreco di materiali ed energia, nel rispetto e nella logica del consumo responsabile.

Il progetto propone più che una collezione, un programma modulare di abbigliamento formato da tre minicollezioni singole, composte ognuna da un singolo outfit che, a sua volta, ne nasconde altri che si scoprono e si realizzano combinando e ricombinando i moduli base del completo.

Le tre minicollezioni hanno destinazioni diverse: chic, urban e mare, ognuna venduta separatamente e corredata dalla sua borsa, che ne costituisce anche il packaging, realizzato con materiale di recupero e, così come per le minicollezioni, a produzione quasi a "km 0".



## usaosa - progetto di abito molteplice

### > punti focali del progetto



- riduzione dello spreco
- eliminazione della ripetitività della moda in favore della sua unicità
- aspetto ludico del vestire come richiamo verso il consumo sostenibile



### • minicollezioni di abiti molteplici

possibilità di indossare un singolo capo in più modi attraverso la sua scomposizione



## **Wear in progress-progetto di abito/installazione vintage**

L'affermarsi del vintage come fenomeno della moda contemporanea partito contemporaneamente dal basso dello street style dei mercatini e dall'alto delle apparizioni delle dive sui red carpet degli eventi glamour, può essere considerato da una parte un fenomeno culturale autentico -con motivazioni profonde che mettono insieme intenti ambientalisti con la suggestione della storia che il capo porta con sé o l'idea che così si possa sfuggire alla ciclicità delle novità imposta dalle riviste- dall'altra Vintage è diventato a sua volta quasi uno stile riferito ad oggetti che realmente "d'annata" non hanno nulla, ma che sono stati prodotti ad hoc in modo da sembrare tali.

L'abito/installazione realizzato si propone come un oggetto d'arte in chiave critica del modo in cui la moda commerciale ha preso spunto da un fenomeno indipendente per farne, appunto, un altro trend. L'abito è pensato per essere indossato in una sfilata o un happening e vuol simboleggiare il modo in cui anche il vintage è stato metabolizzato dal sistema moda, in un mix and match di simbologie differenti e citazioni del mondo. Il lavoro fatto sulla rappresentazione multimediale ha prodotto un video che accompagna l'abito, realizzato in modo che il vestito appaia comporsi da solo in tutte le sue parti. I pezzi non sono stati modificati nè cuciti all'abito base ma si attaccano con bottoni automatici, così ogni pezzo è ancora di nuovo indossabile da solo e mantiene le sue caratteristiche originali.



## Wear in progress



## "Wear in progress": progetto di abito / installazione vintage



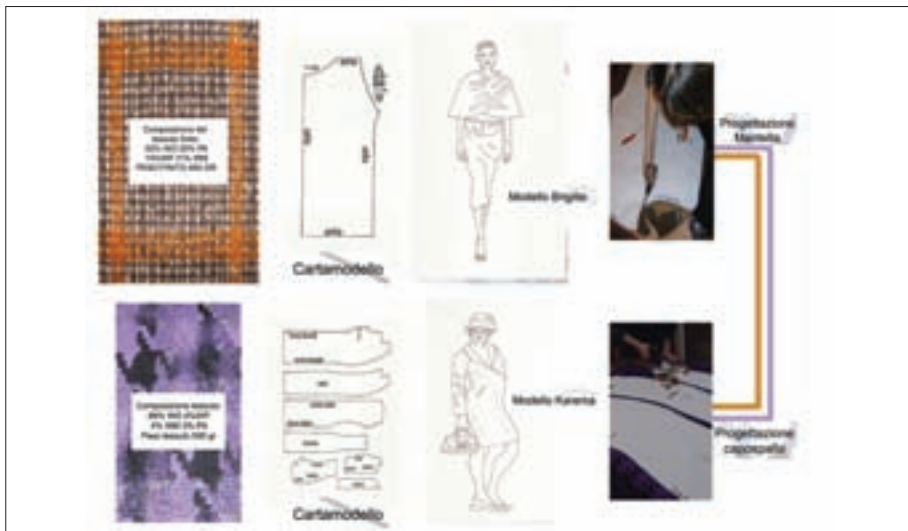
### ***Time line: dal tempo ai tempi-progetto tessile per l'abbigliamento donna***

Anche questa ricerca parte, seppur indirettamente, dai problemi ambientali dovuti al surriscaldamento globale e ai cambiamenti climatici per verificare se si possano ridisegnare tessuti per capispalla in modo da incontrare un mercato sempre più fluido e una domanda in rapida trasformazione.

Il progetto nasce e si sviluppa in stretta collaborazione con uno storico lanificio pratese incorporando così nel progetto della collezione la tempistica e tutti i fattori produttivi aziendali, dall'analisi del mercato e della concorrenza in competizione diretta, alla determinazione del prezzo, alle variazioni dell'attesa di ciclo di vita del prodotto.

L'attenzione alla taratura stagionale del tessuto da disegnare, leggero sebbene destinato a capispalla invernali multiuso, è argomento problematico per l'inclusione di ulteriori collezioni intermedie nelle classiche due stagionalità ed è l'input di base del progetto: fibre e filati più leggeri si usano ora anche nei mesi di freddo più rigido alleggerendo i tessuti persino per i cappotti, da usare vestendosi a cipolla. Time Line è una linea costituita da due tessuti (uno a quadri e un pied-de-poule, in filati di lana mixati) che pur mantenendo tradizionali armature e colori differiscono per il minor peso e spessore, elementi che l'instabilità meteorologica rende determinanti per la scelta del cappotto, destinato oggi ad essere sfruttato con look diversi nell'arco della giornata e con ampi prolungamenti autunnali e primaverili.







## Cicli & ricicli: dagli scarti di lavorazione alla collezione coordinata textiLEather

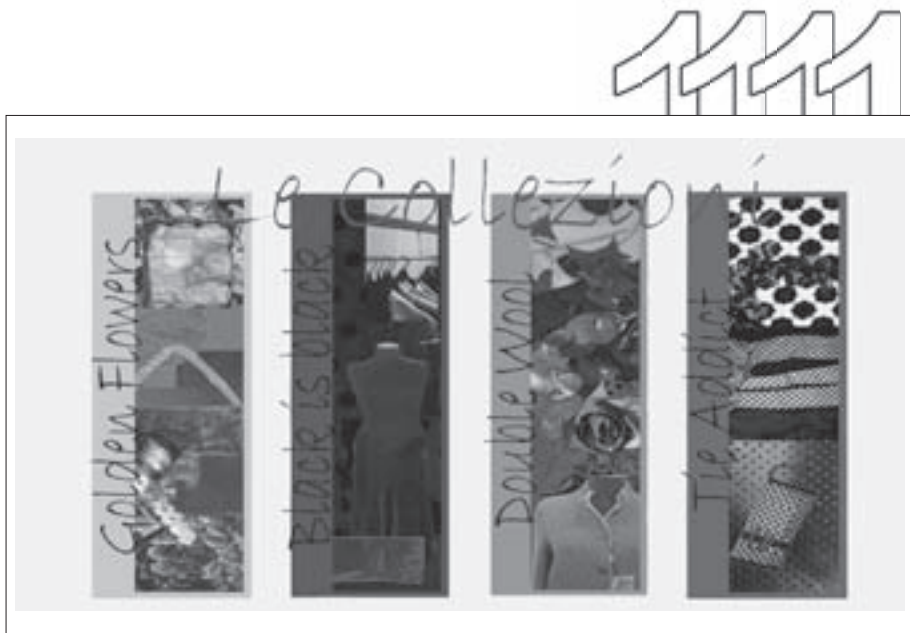
Il rispetto per l'ambiente interpretato tramite l'utilizzo di materiali di scarto e le esigenze della moda si coniugano spesso nella creazione di manufatti molto apprezzati, in cui la capacità di combinare, trasformare, reinterpretare, manipolare e valorizzare scarti di lavorazione e rifiuti può diventare un momento di progettualità, creatività e ricerca dove tanti materiali tornano a vivere sotto forma di nuovi manufatti.

Il risparmio energetico e la riduzione dei rifiuti sono le chiavi di lettura di *textiLE-ather accessoires*, ispirato dalle tendenze che hanno visto proliferare nelle collezioni di giovani stilisti emergenti, e talvolta anche in quelle di stilisti più affermati, oggetti di moda ottenuti con "scarti" di vario genere.

Di solito si pensa al riutilizzo di oggetti dismessi di abbigliamento, più raramente si pensa di sfruttare semplicemente gli scarti provenienti dal taglio dei tessuti di confezioni e pelletterie, usati qui invece come materia prima.

Progettando, infatti, uno schema grafico ad hoc sono stati messi insieme i due tipi di materiali, successivamente portati in bozzetto e prototipati.

Gli oggetti sono stati realizzati interamente in modo artigianale e rifiniti con accessori classici come cerniere, bottoni, anelli, fibbie e catene per impreziosirli e renderli più pratici e completi. Sono nate così borse, cinture, portafogli e gioielli in tessuto e pelle, un tessuto altrimenti destinato alla discarica, una pelle altrimenti destinata al mercato di piccola cineseria.





222

3333

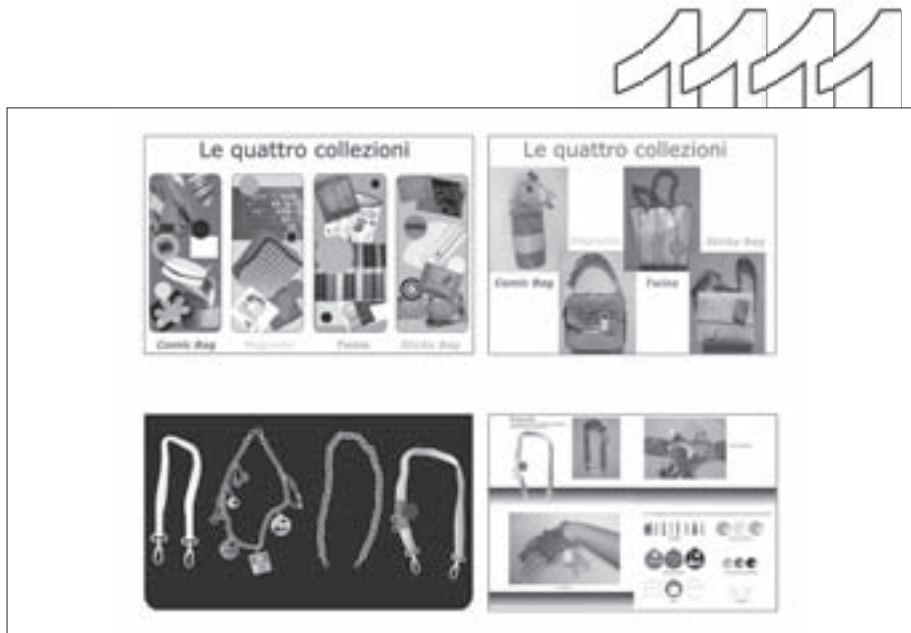


### **Multiaccessorize-progetto di tessil accessori multipli**

Ciò che caratterizza maggiormente gli oggetti postmoderni, ed anche ciò che contribuisce a farceli usare con piacere o meno, sono accanto alla funzionalità anche la flessibilità d'uso e l'interazione che possiamo sviluppare con essi. Perciò oggetti, accessori e abiti multifunzione, versatili, scomponibili e flessibili che rompono i tradizionali schemi d'uso costituiscono una tipologia di prodotti di forte appeal estetico.

Sempre più spesso, inoltre, le passerelle sono affollate da vere e proprie performances trasformiste: una manica mutata in gonna, un colletto in cintura, una giacca in poltrona, mescolando insieme le parti.

*Multiaccessorize* nasce da questi due concetti con lo scopo di proporre un sistema di accessori (borse e collane) a funzionalità multipla, che si possono scegliere secondo l'umore e le esigenze del momento; l'abaco dei pezzi comprende una serie di pezzi finiti -come lacci e bottoni automatici che possono fungere sia da collane e clips che da componenti, come manici e agganci per le borse- ed una serie di moduli contenitori, che possono essere di volta in volta montati secondo sequenze e numero differente a realizzare borse più o meno capienti e di forme sempre diverse.





2222

3333



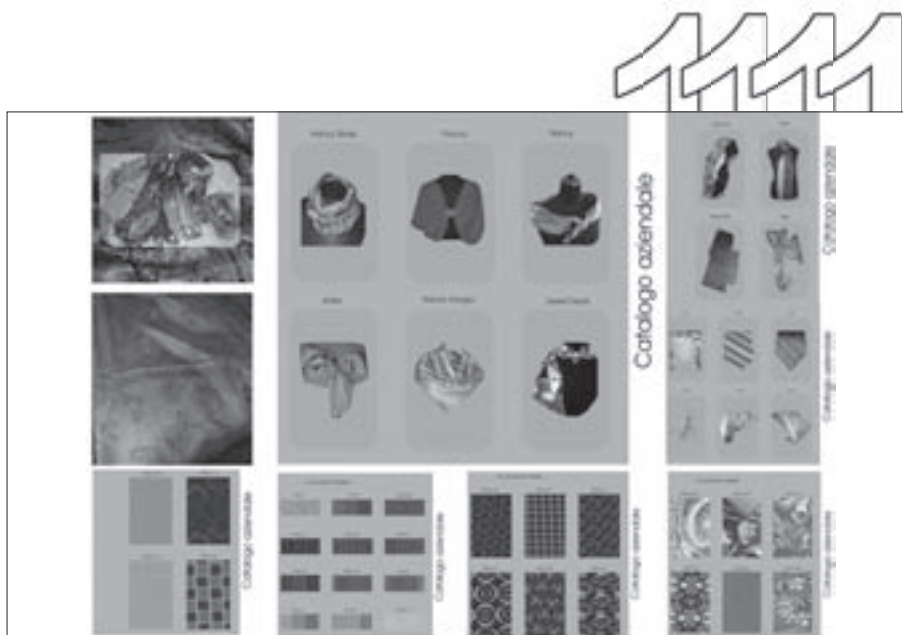
## FoulTies: dall'accessorio tessile all'abito-progetto di collezione moda donna

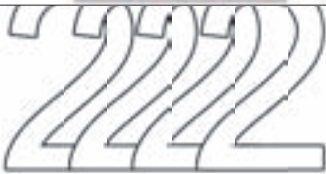
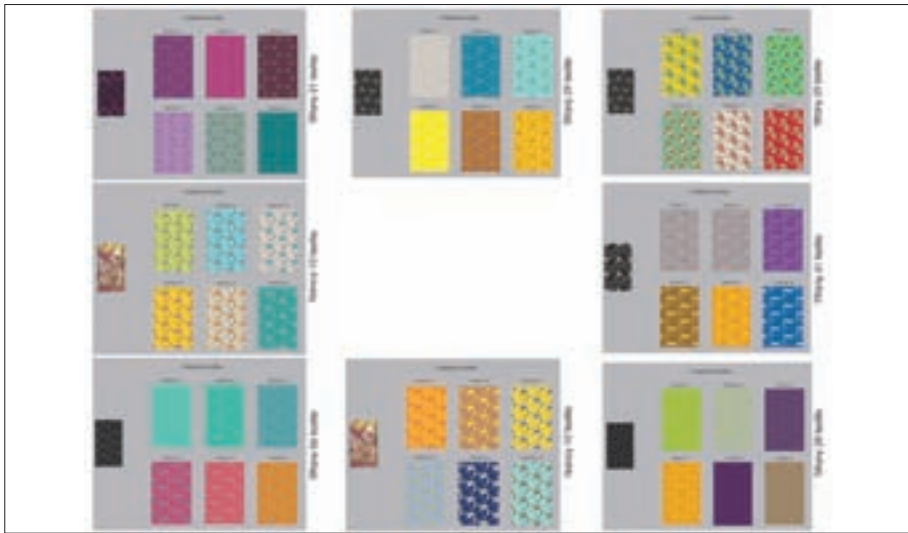
La collezione FoulTies è l'esito di un progetto di tirocinio formativo pre laurea condotto in stretto concerto con l'azienda e finalizzato alla predisposizione della tesi, dedicata alla progettazione di una collezione di abiti disegnata usando come componenti alcuni accessori moda presenti nel catalogo commerciale dell'azienda.

Le cravatte, le sciarpe ed i foulard -già in produzione- sono stati così assunti come punto di partenza di un lavoro sul disegno delle forme e dei motivi tessili, sui materiali, sulla loro componibilità.

Il lavoro si è sviluppato su diversi livelli: l'esame dei pattern tessili e delle palette cromatiche in uso in funzione dei nuovi effetti visuali derivanti dalla ricollocazione dei manufatti, la verifica sui materiali per valutarne l'idoneità di struttura e pesi al nuovo uso, il disegno dei nuovi capi impostato su una serie di temi affini alla tipologia di prodotti (il nodo, il fiocco, la piega etc.)

I campioni tessili dei prodotti sono perciò stati a tutti gli effetti la base del progetto finale di FoulTies, costituita da una composizione di sedici gamme di proposte ideate partendo da almeno uno degli accessori di riferimento, a volte usandoli nelle caratteristiche originarie, a volte rivisitandone la grafica oppure allestendo nuove varianti colore. I sedici figurini finali sono stati invece studiati basandosi sui motivi tessili originali dei campioni dell'azienda.





## A fior di pelle-progetto delle ghette TattooSpat

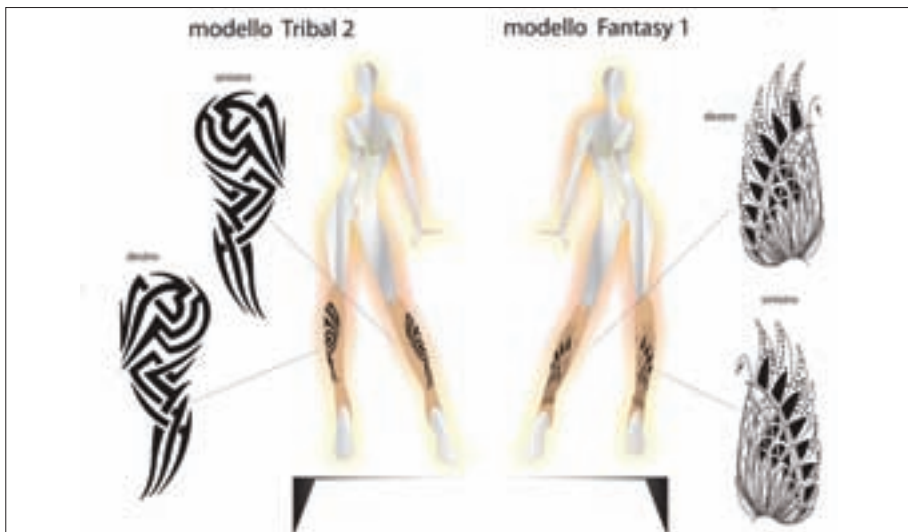
Da sempre il linguaggio visivo corrisponde alla geometria dell'ambiente sociale di appartenenza, ad un gruppo di persone, ad una tribù, ad un clan, ma è anche di distinzione all'interno del gruppo stesso di appartenenza.

Questo avviene attraverso un sistema di segni, ed uno dei primi sistemi di comunicazione utilizzati dall'uomo è decorare la propria pelle con segni o simboli, facendola diventare il soggetto ma anche l'oggetto del proprio "io decoratore" e quasi utilizzandola come fosse carta.

In questo senso l'arte contemporanea del tatuarsi non è dissimile da quella originaria: diventa fenomeno di moda e contro-moda caratterizzandosi, al pari dell'abito, come una forte affermazione individuale volta alla caratterizzazione e affermazione della propria personalità.

Questo lavoro di tesi approfondisce il tema del tattoo analizzandolo con un approccio multidisciplinare finalizzato al disegno di accessori in pelle, particolari ed unici, che verranno decorati con l'incisione dei pellami attraverso l'utilizzo della tecnologia laser, o con stampa serigrafica, o con il tatuaggio dal vero dei pellami. Le spat (ghette) disegnate diventano così accessori creati per chi vuole tatuare il proprio corpo ma anche l'abito che indossa, oppure per chi non vuole tatuare la propria pelle per preservarla ma agire sulla sua seconda pelle costituita dall'abito, ribaltando col cambio quotidiano dell'accessorio la logica del tatuaggio come segno permanente.







## **Fabric shoes-collezione calzature donna**

Il progetto di calzature è un settore del design in cui il gradiente tecnico è piuttosto elevato e la ricerca attinge da vari campi: dagli aspetti ergonomici del podomorfismo alle tecnologie di produzione fino ad arrivare, nei casi di sperimentazione più spinta, alle questioni di assetto statico della micro-struttura e alla scienza dei materiali.

Questo lavoro prende le mosse dal tirocinio pre laurea svolto in una importante azienda che ha fatto la storia del Made in Italy ed interamente finalizzato all'acquisizione delle conoscenze teoriche, tecniche e pratiche relative al disegno per il progetto di calzature donna. L'esito di questa esperienza è confluito nel lavoro di tesi, incentrato sull'utilizzo nella collezione, pensata per la primavera/estate, di tessuti e componenti tessili; il disegno ha costituito qui il differenziale in termini di integrazione della fisica e della matericità della calzatura in una estetica esuberante: il lungo lavoro di ricerca grafica sul dettaglio del singolo componente e delle singole parti costituenti la scarpa ha rappresentato, infatti, la chiave per risolvere la composizione di forma, colore, texture e funzione nelle innumerevoli varianti studiate.

La collezione comprende sei concept oltre a otto linee in vari modelli, tutti ispirati a dive del cinema e dello spettacolo, molte delle quali negli anni della Dolce Vita clienti del fondatore della maison, che la collezione vuole in qualche modo omaggiare.



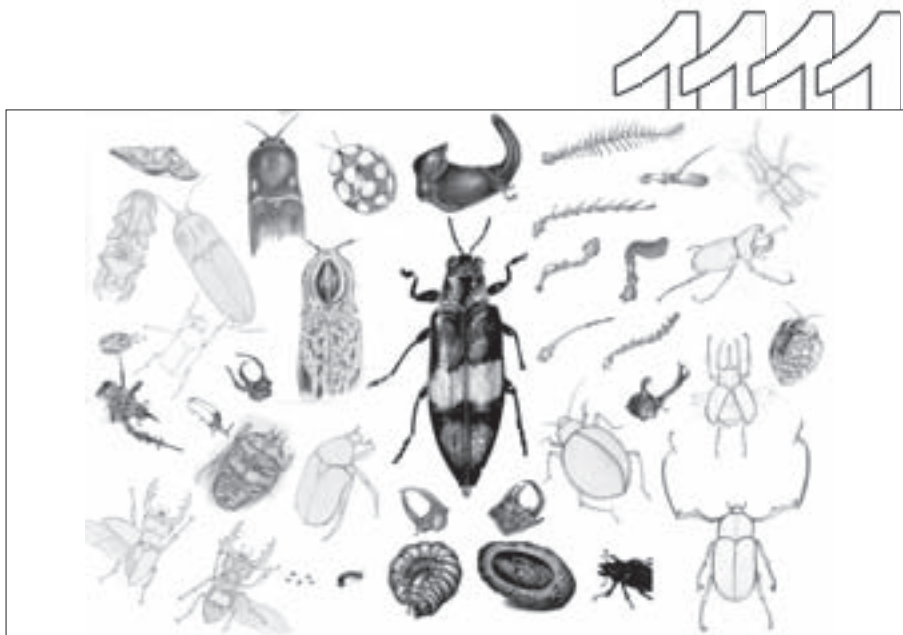


### **Corazze mutanti: progetti di abiti & accessori scultorei**

Anche questo lavoro riguarda il disegno di accessori, qui interpretato però in chiave artistica nella più stretta derivazione morfologica dal corpo, rispetto al quale l'oggetto non è più così solo "accessorio" ma risulta un vero e proprio rivestimento in negativo scultoreo delle membra. L'idea nasce dalla volontà di dare forma e sostanza materica al perenne conflitto tra la originaria naturalità del vestire dove si copre il proprio corpo per difenderlo dalle avversità dell'ambiente e l'artificio del vestire che serve per mettere allo scoperto e comunicare attraverso l'uso della moda la propria personalità o il proprio conformismo. Questo inafferrabile interstizio simbolico è lo spazio occupato dagli abiti-accessori pensati come ibridazione tra la corazza naturale dei coleotteri e quella artificiale delle armature da difesa. La collezione è pensata per coprire il corpo femminile con una specie di armatura plastica: dalla corazza tramutata in corsetto, alla goletta che si evolve in voluminose collane, agli spallacci che si modificano in un accessorio mobile, fino alle manopole che si tramutano in manici per piccole pochette.

E' stata inserita, inoltre, una piccola serie di gioielli-accessori scomponibili, che riprendono nell'idea e nella progettazione gli stessi concetti.

Tutti i pezzi sono realizzati su misura e addirittura plasmati sul calco della persona che li indosserà; sono perciò prodotti artigianali concepiti per la realizzazione in pezzi unici, personalizzati anche nei colori e nei dettagli.





222

3333





COMUNICAZIONE

MODA

GRAFICA

3

Il disegno per la comunicazione della moda  
immagini e interfacce

GRAFICA

MODA

COMUNICAZIONE

*La grafica e la fotografia per la comunicazione di moda*

1. Dal marchio al web design, progetto di immagine coordinata del brand Babele
2. Reportage di moda e shooting fotografico: progetto di comunicazione fotografica per il brand Babele
3. Guerrilla marketing e Street Art, "5074": progetto di comunicazione per l'abbigliamento
4. Nuove professioni-progetto di una nuova testata free press

*L'illustrazione di moda: dalla carta agli archivi digitali*

5. Illustrazione di moda-gli anni '80
6. Libreria Virtuale del Disegno per la moda/Future textile, collezione tessile home and wear

## **Il disegno per la comunicazione della moda: immagini e interfacce**

Dell'intero e complesso ciclo produttivo del sistema moda, la fase relativa alla "immagine e comunicazione" è quella in cui forse la cultura digitale ha avuto maggiore impatto.

In questo ambito, infatti, la definizione del Disegno per la moda deve essere aggiornata nel grande campo della "comunicazione visiva per la moda", che include tutti i trasferimenti della comunicazione editoriale anche sulle varie piattaforme tecnologiche, della progettazione coordinata degli eventi, della promozione del prodotto etc.

Indipendentemente dalla specificità delle logiche comunicazionali e di marketing per i diversi ambiti commerciali e i differenti destinatari del messaggio, la novità rappresentata, per esempio, dall'apertura dello spazio virtuale della comunicazione ha di fatto costituito un fortissimo impulso per nuove forme di creatività e tecnica narrativa del Disegno e della rappresentazione, con tutte le diramazioni tematiche e funzionali ad esse legate: dalla rappresentazione del corpo o del prodotto in forme più evolute per le applicazioni di e-commerce alla reinterpretazione della grafica di animazione nella pubblicità alla costruzione degli archivi digitali del patrimonio iconografico sulla moda.

In questo filone si iscrive, ad esempio, l'esperienza, illustrata nelle schede, della Libreria digitale dell'illustrazione di Moda, iniziativa maturata proprio a partire dalla ricerca e dallo studio del patrimonio documentario dei disegni di



Thayaht, idea nata dalla collaborazione con la Galleria del Costume di Palazzo Pitti di Firenze in occasione di una relazione di tesi.

L'interesse storico artistico del patrimonio culturale italiano, infatti, non disgiunto dai crescenti problemi di manutenzione e gestione museale, ha promosso nell'ultimo decennio un know-how spinto sull'uso di specifiche applicazioni delle nuove tecnologie per l'acquisizione, la gestione dati e per la comunicazione dei contenuti museografici attraverso strumenti di ICT, oggi necessari per la divulgazione di parti sensibili dei nostri beni artistici, settore sul quale molti musei stanno perciò investendo risorse crescenti nel processo di digitalizzazione delle proprie collezioni.

Passando ad altro campo, nell'incrocio tra moda e comunicazione, infine, si trovano anche altre più sottili forme di contaminazione visiva tra mondi differenti, rappresentate dall'abbigliamento giovanile che si richiama più o meno direttamente alla logica compositiva della grafica da display, tutta giocata su colori ed elementi segnici delle interfacce bidimensionali "cliccabili" o dalle nuove forme di editoria free press che riproducono su carta il formato visivo dei monitor.

Da questo trend linguistico derivano le esperienze fatte nella trasposizione della grafica dei graffiti e della street art in prodotti di abbigliamento che sperimentano simmetricamente anche nel marketing forme non tradizionali di pro-

mozione “virale” low cost.

Così come dalla progettazione del marchio parte l'impostazione della complessiva strategia di comunicazione visiva del brand che rappresenta il tema delle due schede iniziali, svolto in un lungo arco di tempo e con un esito che ha finito col superare la mera esercitazione accademica.

#### **approfondimenti**

Aletti V., Garner P., Hartshorn W., Squiers C., Avedon R., *Avedon Fashion 1944-2000*, First, Parigi, 2009

Barbieri D., *Valvoforme e Valvocolori*, Idea Books, Milano, 1990

Berthoud F., G. Frediani -G. Miriantini (a cura di), *Superillumian*, Hazard Edizioni, Milano, 2003

Branzaglia C., *Marginali: iconografie delle culture alternative*, Castelveccchi, 2004

Chiggio E. (a cura di), *Illustratori Italiani/Italian Illustrators*, Quadrangolo libri, Conegliano (TV), 1978

Frisa M. L., Tonchi S., *Excess: Moda e underground negli anni '80*, Charta, Milano, 2004

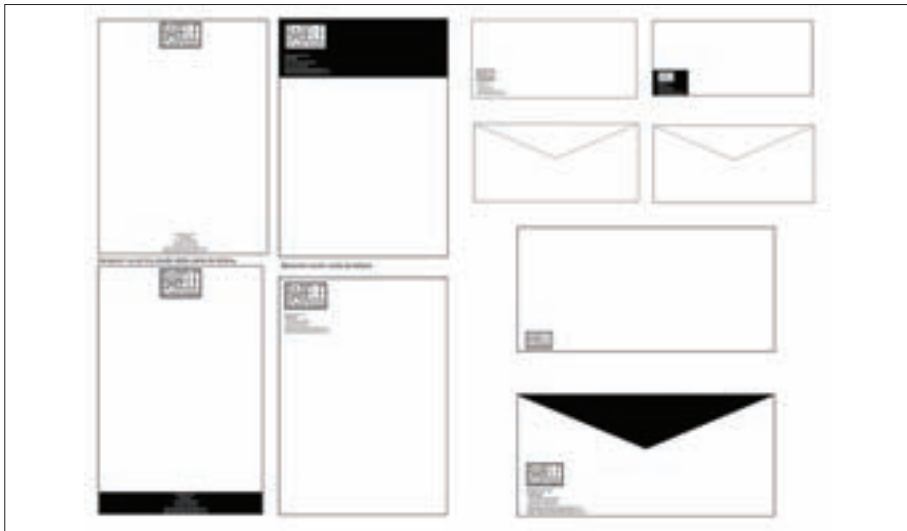
Frisa M. L., Bonami F., Mattiolo A. (a cura di), *Fotografie di moda dal 1951 a oggi*, Charta, Milano, 2005

Mattotti L., *Segni e Colori, catalogo della mostra Milano 2000*, Hazard Edizioni, Milano, 2000

Packer W., *I grandi disegnatori di Vogue*, IdeaLibri, Milano, 1983

Scianna, F., Ambroise C., *Altrove: reportage di moda*, Federico Motta, Milano, 1995





**Reportage di moda e shooting fotografico: progetto di comunicazione fotografica per il brand Babele**

Questo lavoro di tesi integra e completa il progetto di comunicazione introdotto nella scheda precedente, la cui seconda fase era costituita dalla realizzazione della comunicazione fotografica del marchio, imperniata su tre progetti. I tre shooting sono stati realizzati seguendo progetti visivi attentamente diversificati in funzione del ruolo ad essi assegnato nella più complessiva strategia di comunicazione del marchio: dallo shooting in location agli eventi che ospitavano la stilista ripresa all'opera in diretta, circostanze che richiedevano scelte tecnico-stilistiche differenti e impostazioni con richiami alle diverse scuole del reportage di moda.

Nello shooting in location il focus era necessariamente posto sulla pianificazione della migliore combinazione linguistica degli elementi dell'immagine: la fisiognomica corporea e facciale della modella e la scelta del contesto scenografico, a volte indoor a volte outdoor.

Negli altri due casi, invece, lo scatto fotografico aveva il compito di documentare la costruzione dell'abito con draping eseguito in diretta, concentrandosi perciò sul continuo salto di zoom tra il dettaglio della manualità da cogliere istantaneamente e l'ambientazione degli eventi.





222

333



## Guerrilla marketing e Street Art, “5074”: progetto di comunicazione per l’abbigliamento

L’obiettivo di questa tesi era l’organizzazione del marchio “5074” per una serie di prodotti, già esistenti e distribuiti in un circuito non strutturato, articolati sulle linee abbigliamento, arte, grafica e fotografia. I numeri 5074 firmavano da tempo le opere del laureando, ed iniziavano a costituire un logo riconosciuto per il brand, dotato di forte carattere e della scelta di irrompere sul mercato sfruttando tecniche e linguaggi dirompenti, innovativi ed accattivanti.

Coerentemente con la filosofia e la linea grafica dei prodotti, legati al tema della protesta ambientalista e ancorati ai linguaggi della comunicazione metropolitana, il Guerrilla Marketing è stato scelto come tecnica di promozione elettiva e la Street Art come riferimento artistico e visuale per la campagna di comunicazione. Il Guerrilla Marketing, che fa leva soprattutto sulla forza della creatività e dell’impatto inaspettato delle immagini collocate in contesti inusuali, ben si coniuga, infatti, con l’arte di strada, a sua volta ottimo mezzo di comunicazione che può contare su differenti metodi d’espressione ed è in grado di stringere un forte legame identificativo fra il messaggio ed il luogo. La scelta di comunicare con l’arte di strada rispecchia, infatti, perfettamente lo stile del brand, ma soprattutto costituisce un codice visivo di immediato contatto con i giovani del target di riferimento, facilmente raggiungibile dalle installazioni urbane temporanee piuttosto che dagli sticker o altre tecniche di comunicazione di strada.



5ρ74



5ρ74





## Nuove professioni-progetto di una nuova testata free press

La scheda presenta un lavoro di grafica per la comunicazione solo indirettamente riferito alla moda.

Si tratta, infatti, del progetto di un nuovo giornale free press per un settimanale di annunci di lavoro del settore fashion.

Lo studio è stato effettuato partendo dall'analisi delle origini storiche del giornale, della sua evoluzione, delle tecniche di produzione, dei materiali in uso e riservando particolare attenzione allo studio della pianificazione di struttura visuale.

Le linee guida del layout di progetto sono costituite dai chiari riferimenti all'insegnamento di Weingart, dal rifiuto del riduttivismo della scuola svizzera, dallo studio sulla leggibilità e l'identificabilità visiva dell'immagine di un'azienda.

Il risultato cercato era quello di un supporto innovativo che facilitasse la lettura e l'immediata comprensione della mappa visiva per agevolare il lettore nel reperimento delle informazioni cercate.

La scelta grafica finale è caratterizzata da una grande attenzione ai particolari, chiarezza di impianto e dal tentativo di rompere gli standard della usuale grafica a "blocchi separati" della free press tradizionale.





## Illustrazione di moda-gli anni '80

La rappresentazione grafica di moda ha iniziato ad affermarsi come autonoma espressione artistica solo a partire dagli inizi del '900, sebbene la sua presenza all'interno di riviste di moda e pubblicità sia rimasta comunque mutevole ed altalenante anche per tutto il resto del secolo, arrivando alla rivalutazione degli ultimi tempi, come dimostrato dall'apertura di un fiorentino mercato delle opere e dall'aumento di riviste, libri e monografie sull'argomento.

La tesi qui sintetizzata si concentra in particolare sugli anni '80, periodo in cui si assiste al rifiorire dell'illustrazione, in particolare grazie alla nascita di riviste di tendenza: style magazine come Vanity, i-D, Lei, che non parlano più solo di abbigliamento ma si propongono come osservatorio delle più svariate tendenze. L'approfondimento è dedicato a due dei più famosi illustratori della Vanity di questo periodo, François Berthoud e Lorenzo Mattotti; i due autori che forse, anche se con stili, metodi grafici e narrativi ben diversi, hanno contribuito nella maniera più dirompente al rinnovamento e al significativo distacco dalla figurazione tradizionale del disegno di moda.

L'interesse di questo lavoro di tesi si rivolge, inoltre, a questi autori per la loro provenienza aliena rispetto al mondo della moda: per l'uso del tutto personale dei media artistici, per la capacità di evocare ed attribuire senso all'oggetto di moda usando le immagini come icone linguistiche più che narrative e per la poliedricità della loro fisionomia creativa.





2222

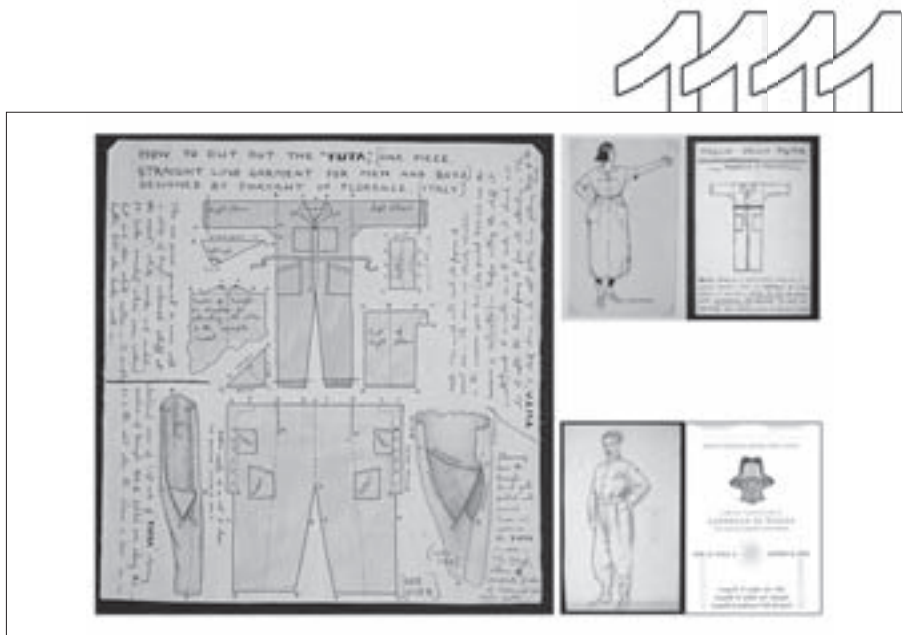
3333

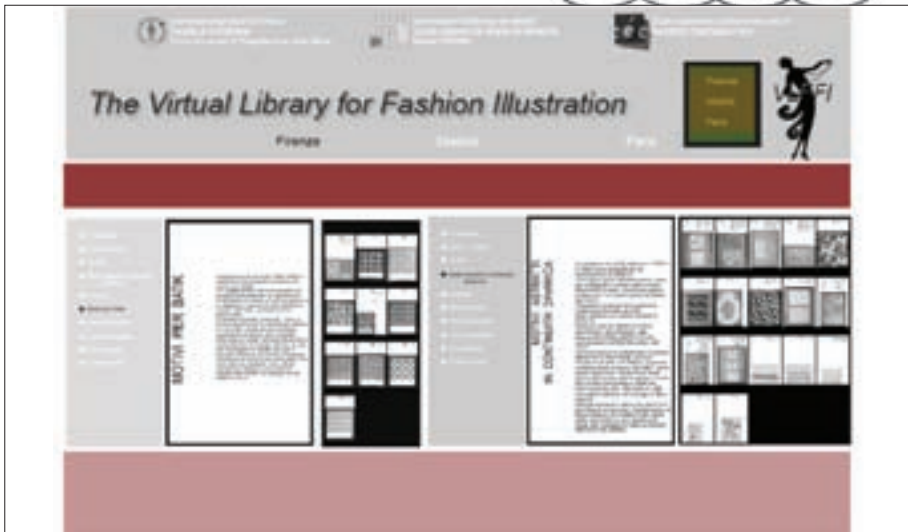
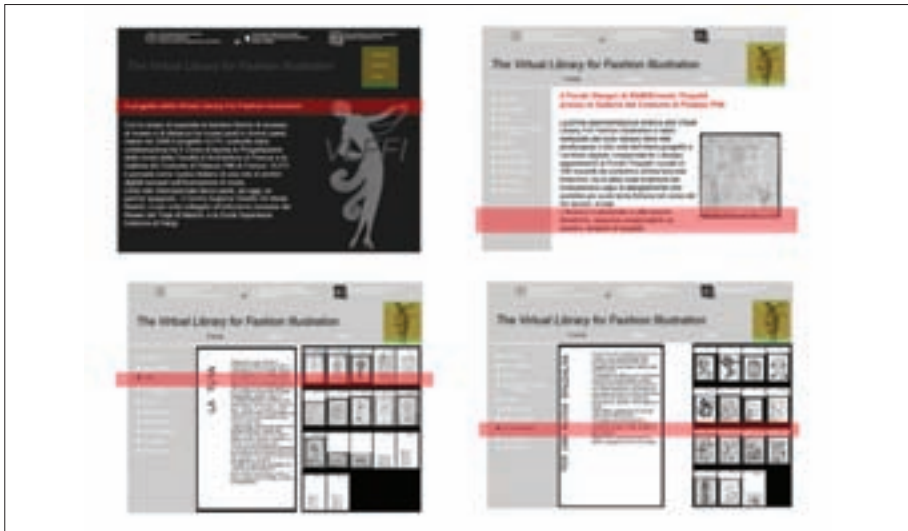


## Libreria Virtuale del Disegno per la moda Future textile, collezione tessile home and wear

Questa scheda ha una doppia lettura: da una parte illustra il lavoro di tesi sulla catalogazione grafica dei moduli tessili dell'Archivio Thayaht, dall'altra illustra come da questa occasione sia scaturita una iniziativa più organica, poi evolutasi nella ricerca applicata per la formazione di un archivio digitale sull'illustrazione di moda.

Il Futurismo e il repertorio futurista di progetti per la moda, dal Vestito antineutrale di Balla ai gilets ed ai costumi teatrali di Depero, costituiscono il milieu culturale e artistico del fiorentino Ernesto Michahelles-Thayaht, l'inventore della tuta, eccentrico personaggio ed artista multiforme. Allo studio del suo archivio, giacente presso la Galleria del Costume di Palazzo Pitti di Firenze, sono stati finalizzati in maniera integrata il tirocinio pre lauream e il successivo lavoro di tesi, dedicato alla rielaborazione grafico-cromatica del suo repertorio di progetti tessili. Dallo studio di questo primo nucleo documentario è poi progressivamente cresciuta l'idea di un più organico archivio digitale: la Libreria Virtuale del Disegno per la moda. Le consistenti produzioni grafiche esistenti negli archivi di case di moda, musei, biblioteche, centri di studio e case editrici sono, infatti, raramente raccolte, ordinate, catalogate e reperibili on line; la Libreria Virtuale del Disegno per la moda, pensata come nucleo italiano di una rete di archivi digitali europei sull'illustrazione di moda, prende forma proprio dall'intento di superare le barriere fisiche di accesso ai luoghi di conservazione posti in diversi paesi, nell'ottica di un uso spinto dell'ICT anche per la fruizione di beni culturali così delicati e finora nascosti.







## Bibliografia

- AAVV, *Modes et Publicité: 1885-1986 Le Regard de Marie Claire*, Musée de l'affiche et de la publicité, Hermès, Parigi, 1986
- Aletti V., Garner P., Hartshorn W., Squiers C., Avedon R., *Avedon Fashion 1944-2000*, First, Parigi, 2009
- Barbieri D., *Valvoforme e Valvocolori*, Idea Books, Milano, 1990
- Barnes C., *Fashion Illustration-The techniques of fashion drawing*, Macdonald & Co., London & Sydney, 1988
- Barthes R., *Il senso della moda, Forme e significati dell'abbigliamento*, Marrone G., (a cura di), Einaudi, Torino, 2006
- Bauman Z., *Modernità liquida*, Laterza, Roma-Bari, 2006
- Bauman Z., *Vita liquida*, Laterza, Roma-Bari, 2006
- Berthoud F., Frediani G., Miriantini G. (a cura di), *Superillumina*, Hazard Edizioni, Milano, 2003
- Bianchino G., Butazzi G., Mottola Molfino A., Quintavalle A.C. (a cura di), *La moda italiana*, Electa, Milano, 1986
- Blackburn R., *Sustainable Textiles: Lifecycle and Environmental Impact*, Woodhead, Cambridge, 2009
- Blackman C., *100 Years of Fashion Illustration*, Laurence King Publishing, London, 2007
- Bolton A., *The Supermodern Wardrobe*, Victoria and Albert Museum, London, 2002
- Borrelli L., *Fashion Illustration Now*, Thames & Hudson, London, 2000
- Borrelli L., *Fashion Illustration Next*, Thames & Hudson, London, 2004
- Borrelli L., *Lo stile degli stilisti. I bozzetti dei grandi*, De Agostini, Novara, 2008
- Bowles M., Isaac C., *Digital Textile design*, Laurence King Publishing, London, 2009
- Braddock S. E., O'Mahony C. e M., *Techno textiles*, Thames and Hudson, London, 2005
- Braddock S. E., O'Mahony C. e M., *Techno Textiles 2*, Thames & Hudson, London, 2006
- Braddock S. E., Harris J., *Digital visions for fashion and textiles*, Thames & Hudson, London, 2012
- Branzaglia C., *Marginali: iconografie delle culture alternative*, Castelveccchi, Roma, 2004
- Brusatin M., *Storia dei colori*, Einaudi, Torino, 1999
- Brusatin M., *Storia delle linee*, Einaudi, Torino, 2001
- Brusatin M., *Storia delle immagini*, Einaudi, Torino, 2002
- Calanca D., *Storia sociale della moda*, Mondadori, Milano, 2002
- Chiggio E. (a cura di), *Illustratori Italiani/ Italian Illustrators*, Quadrangolo libri, Conegliano (Tv), 1978
- Ciammaichella M., *Disegno digitale per la moda. Dal figurino all'avatar*, Aracne, Roma, 2011
- Codeluppi V., *Che cos'è la moda*, Carocci, Roma, 2002
- De Fusco R., *Made in Italy. Storia del design italiano*, Laterza, Roma-Bari, 2007
- Dorfles G., *Mode e modi*, Mazzotta, Milano, 1979
- Downton D., *Masters of Fashion Illustration*, Laurence King Publishing, London, 2012
- Drake N., *Fashion Illustration Today*, Thames & Hudson, London, 1987
- Eng D., *Fashion Geek*, North Light Books, Portland, 2009
- Evans C., *Fashion at the edge*, Yale University Press, New Haven, 2003
- Frisa M. L., Tonchi S., *Excess: Moda e underground negli anni '80*, Charta, Milano, 2004
- Frisa M. L., Bonami F., Mattiolo A. (a cura di), *Fotografie di moda dal 1951 a oggi*, Charta, Milano, 2005
- Ginsburg M., *An Introduction to Fashion Illustration*, Stemmer House Publishing, London, 1982
- Kybalová L., Herbenová O., Lamarová M., *Enciclopedia illustrata della moda*, Mondadori, Milano 2002
- Lee S., *Fashioning the Future: Tomorrow's wardrobe*, Thames & Hudson, London, 2005



Lehnert G., *Storia della moda del XX secolo*, Könemann Verlagsgesellschaft, Köln, 2000  
 Levi Pisetzky R., *Il costume e la moda nella società italiana*, Einaudi, Torino, 1978  
 Lipovetsky G., *L'impero dell'effimero*, Garzanti, Milano, 1989  
 Maeda J., *Maeda @ Media*, Thames & Hudson, London, 2000  
 Marotta A., *Policroma. Dalle teorie comparate al progetto colore*, Celid, Torino, 1999  
 Mattotti L., *Segni e Colori*, catalogo della mostra Milano 2000, Hazard Edizioni, Milano, 2000  
 McQuaid M., Beesley P., *Extreme Textiles - Designing for high performance*, Smithsonian Cooper-Hewitt, National Design Museum, New York, 2005  
 Morini E., *Storia della moda, XVIII-XX secolo*, Skira, Milano, 2000  
 Mulvagh J., *Vogue: History of 20th Century Fashion*, Viking, London, 1988  
 Muzzarelli F., *L'immagine del desiderio. Fotografia di moda tra arte e comunicazione*, Mondadori Bruno, Milano, 2009  
 Packer W., *I grandi disegnatori di Vogue*, IdeaLibri, Milano, 1983  
 Pakhchyan S., *Fashioning Technology*, O'Reilly books, Sebastopol, 2008  
 Pompas R., *Textile design*, Hoepli, Milano, 1994  
 Quinn B., *Techno Fashion*, Berg publishers, London, 2002  
 Redaelli E., Rubertelli M., *Design del prodotto moda*, Francoangeli, Milano, 2009  
 Sato P., *Fashion Illustration in New York*, Graphic-sha, Tokyo, 1985  
 Scianna F., Ambroise C., *Altrove: reportage di moda*, Federico Motta, Milano, 1995  
 Seymour S., *Fashionable Technology: the intersection of design, fashion, science and technology*, Springer, Wien, 2008  
 Slater K., *Environmental impact of textiles: production, processes and protection*, Woodhead, Cambridge, 2003  
 Steele V., *Fifty years of fashion*, Yale University Press, New Haven, 2000

[www.altagamma.it](http://www.altagamma.it)  
[www.berzowska.com](http://www.berzowska.com)  
[www.cameramoda.it](http://www.cameramoda.it)  
[www.cutecircuit.com](http://www.cutecircuit.com)  
[www.designandemotion.org](http://www.designandemotion.org)  
[www.designforall.org](http://www.designforall.org)  
[www.fairytalefashion.org](http://www.fairytalefashion.org)  
[www.fashionillustrationgallery.com](http://www.fashionillustrationgallery.com)  
[www.fashioningtech.com](http://www.fashioningtech.com)  
[www.lescahiersfm.com](http://www.lescahiersfm.com)  
[www.maggieorth.com](http://www.maggieorth.com)  
[www.media.mit.edu](http://www.media.mit.edu)  
[www.moda.san.beniculturali.it](http://www.moda.san.beniculturali.it)  
[www.modatecnologia.com](http://www.modatecnologia.com)  
[www.pambianconews.com](http://www.pambianconews.com)  
[www.pqpmagazine.com](http://www.pqpmagazine.com)  
[www.serocult.com](http://www.serocult.com)  
[www.texclub.it](http://www.texclub.it)  
[www.treccani.it/enciclopedia/\(Dizionario-Biografico\)](http://www.treccani.it/enciclopedia/(Dizionario-Biografico))

Le schede del volume sono relative alle seguenti tesi di laurea, delle quali l'autore era relatore (oppure correlatore, ove indicato), discusse nei tre corsi di laurea di I livello in: *Progettazione della Moda (Facoltà di Architettura di Firenze)*, *Cultura e stilismo della Moda (Facoltà di Lettere e Filosofia di Firenze)*, *Cultura e Progettazione della Moda (Facoltà di Architettura e di Lettere e Filosofia di Firenze)* nel periodo 2002-2012. Per ogni tesi di laurea è indicata anche la sede del tirocinio pre lauream, nella maggior parte dei casi progettato ad hoc su finalità, temi e obiettivi convergenti con quelli della tesi.

Le illustrazioni del testo sono rielaborazioni dell'autore dai materiali di tesi.

## REFERENZE ICONOGRAFICHE

### ***Il disegno per la progettazione tessile: tradizione, innovazione, contaminazione***

1. Marco Masiero, *Nuove frontiere del finissaggio tessile: trattamenti ecocompatibili*, (relatore Marco Boccalini)/Daniela Asaro, *Tessuti stampati: storia, processi, nuove tecnologie*>>Tirocini pre lauream e prototipi per le tesi realizzati presso Bonotto, Molvena (Vi)/Lanificio EsseElle, Prato
2. Aureliana Nannotti, *Stampa a getto d'inchiostro e natura digitale*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Stamperia Toscana, Prato
3. Lisa Palma, *Armonie da indossare*, (relatore Angelo Butti)/Ilaria Tommei, (relatore Angelo Butti), *Il tessuto a passeggio/Daniela Tirabasso, Moda e movida-trend e textile della Barcellona multiculturale*>>Tirocini pre lauream e prototipi per le tesi realizzati presso Iannuzzi, Prato/Beste, Prato/Sara Lee, Barcellona
4. Stella Salomone, *Tag textile project-progetto di collezione tessile per arredamento*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso la Fondazione Arte della Seta Lisio, Firenze
5. Mariassunta Curcio, *L'arte della tessitura in Calabria-progetto di collezione tessile tra tradizione e modernità*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso la Scuola Tappeti, San Giovanni in Fiore (Cs)
6. Giulia Ciuoli, *Eco-Design: nuovi concept tessili in fibra di ortica*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso CNR-Ibimet, Firenze
7. Sara Gambarelli, *Toccare e non guardare-progetto tessile per la percezione sine-stetica dei colori nei soggetti non vedenti*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Cipriani, Scandicci (Fi)
8. Francesca Bennati, *Visolabel: etichetta di manutenzione a fruibilità ampliata per l'abbigliamento*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Sartoria Teatrale Fiorentina, Firenze
9. Marina Bocciardi, *Ivo il tappeto curativo: idee per complementi d'arredo cromo aromaterapici*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Parentesi Quadra, San Miniato (Pi)
10. Isabella Paci, *Membrane a memoria di forma: il Diaplex per gli sport d'acqua*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Grado Zero Espace, Montelupo Fiorentino (Fi)
11. Silvia Bracali, *Hollow-core contro il freddo più estremo, il poliestere cavo e le sue com-*

*binazioni per una protezione totale*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Milior, Firenze

12. Valentina Ielo, *Protezioni fluide-progetto di tuta motociclistica al femminile* (relatore Massimo Ruffilli)>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Grado Zero Espace, Montelupo Fiorentino (Fi)

13. Rosa Fiorella Orlando, *Tutattiva: progetto di indumento protettivo per lo snowboard estremo*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Eldo, Prato

14. Nausica Lo Porto, *Caleidoscopio-progetto di costumi in luminescent textile per la danza contemporanea*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Teatro della Pergola ETI, Firenze

15. Alessia Giardino, *Vestire le emozioni-emotional changing textiles*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Matech Point, Firenze

16. Daniela Gargiulo, *Wearable computer oltre la moda-Odith: ausilio posturale per bambini diversamente abili*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Texe, Firenze

17. Eva Monachini, *Wearable Technology: sulle radici Arts & crafts cresce il nuovo artigianato Hi-Tech*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Texe, Firenze

### **Il disegno come luogo di cross fertilization per il progetto di abbigliamento e accessori**

1. Chiara Cascella, *Formato mini, moda da grandi-il progetto game dress puzzle*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Naiade, Firenze

2. Azzurra Piccardi, *Utility garments-progetto di una collezione multifunzionale*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Marex, Correggio (Re)

3. Mary De Luca, *One piece suspension dress-progetto di abito a morfologia variabile*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Stefanel, Ponte di Piave (Tv)

4. Eva Di Franco, *La collezione Base x Altezza: tecniche di svuotamento del volume attraverso il punto smock*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Something, Firenze

5. Valentina Mazzo, *Body Extension-Estensioni corporee-interpretazioni nell'arte e nella moda Progetto di abiti interattivi* (relatore Silvia Bertocci)>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Something, Firenze

6. Camilla Lorenzini, *Usato, vintage e riciclaggio-UsaOsa, progetto di abito molteplice*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Alta Rosa, Firenze

7. Francesca Guidi, *Wear in progress-progetto di abito/installazione vintage*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Alta Rosa, Firenze

8. Raffaella D'Elia, *Time line: dal tempo ai tempi-progetto tessile per l'abbigliamento donna*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Bisentino, Prato

9. Federica Antonelli, *Cicli & ricicli: dagli scarti di lavorazione alla collezione coordinata TEXTILEather*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Gossip, Castelfiorentino (Fi)

10. Viola Malventi, *Multiaccessorize-progetto di tessil accessori multipli*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Enrico Coveri Maison, Firenze

11. Marianna Esposito, *FoulTies: dall'accessorio tessile all'abito-progetto di collezione moda donna*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Tessuti Cepparulo, Ottaviano (Na)

12. Anna Araldo, *A fior di pelle-progetto delle ghettoni TattooSpat*>>Tirocinio pre laure-

am e prototipi per la tesi realizzati presso la Fondazione Arte della Seta Lisio, Firenze  
13. Morgan Di Giacinto, *Fabric shoes—collezione calzature donna P/E 2006*>>Tirocinio  
pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Ferragamo, Firenze  
14. Beatrice Marcora, *Corazze mutanti: progetti di abiti & accessori scultorei*>>Tirocinio  
pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Niccolò Niccolai, Vicchio (Fi)

***La grafica per la comunicazione della moda: immagini e interfacce***

1. Ambra Magni, *Dal marchio al web design, progetto di immagine coordinata del brand Babele*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Babele, Firenze  
2. Veronica Bonini, *Reportage di moda e shooting fotografico: progetto di comunicazione fotografica per il brand Babele*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Babele, Firenze  
3. Andrea Bruci, *Guerrilla marketing e Street Art, progetto di comunicazione e di abbigliamento 5074*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Arteria Group, Campi Bisenzio, Firenze  
4. Dania Gullo, *Nuove professioni-progetto di una nuova testata free press*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Studio BMB, Firenze  
5. Piera Corradini, *Illustrazione di moda-gli anni '80*, (relatore Rodolfo Bargelli)>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Nicolao Atelier, Venezia  
6. Carolina Ghelarducci, *Future textile fashion – collezione tessile home and wear*>>Tirocinio pre lauream e prototipi per la tesi realizzati presso Soprintendenza per i beni architettonici e il paesaggio, il patrimonio storico, artistico e demotnoantropologico per le province di Firenze, Pistoia e Prato, Firenze

***Immagini per la copertina di***

Federica Arduino, Katia Bottegal, Giulia Pastonchi (dal *Corso di Rappresentazione digitale per la moda*, tenuto dall'autore dal 2008 al 2012)



ESEMPI DI ARCHITETTURA  
collana diretta da Olimpia Niglio

1. *Viaggio in Portogallo | Journey to Portugal*  
*Dentro e fuori i territori dell'architettura | Inside and Outside the Territories of Architecture*  
a cura di Bruno PELUCCA
2. *Architecture and Innovation for Heritage. Proceedings of the International Congress (Agrigento, 30 April 2010)*  
a cura di Giuseppe DE GIOVANNI e Emanuele Walter ANGELICO
3. *Experiencias y métodos de restauración en Colombia*  
editado por Rubén Hernández MOLINA y Olimpia NIGLIO
4. *Winka Dubbeldam & Archi-Tectonics. Newyorkesi in vetrina*  
a cura di Cesare DEL VESCOVO
5. *Twelve houses restored in Japan and Italy*  
edited by Olimpia NIGLIO and Taisuke KURODA
6. *Oltre il progetto. Ricordando, conversando, riflettendo su architettura e design*  
a cura di Ivana RIGGI
7. *Il paesaggio della bonifica. Architetture e paesaggi d'acqua*  
a cura di Chiara VISENTIN
8. *Experiencias y métodos de restauración en Colombia – Volumen 2*  
editado por Rubén Hernández MOLINA y Olimpia NIGLIO

9. *Delle cupole e del loro tranello. La lunga vicenda delle fabbriche cupolate tra dibattito e sperimentazione*  
Federica OTTONI
  
10. *Paisaje cultural urbano e identidad territorial. 2° Coloquio Red Internacional de pensamiento crítico sobre globalización y patrimonio construido, Florencia 2012*  
editado por Olimpia NIGLIO
  
11. *Le Carte del Restauro. Documenti e Norme per la Conservazione dei Beni Architettonici ed Ambientali*  
Olimpia NIGLIO
  
12. *Keyword: disegno per la moda*  
Paola PUMA





Finito di stampare nel mese di novembre del 2012  
dalla «ERMES. Servizi Editoriali Integrati S.r.l.»  
00040 Ariccia (RM) – via Quarto Negroni, 15  
per conto della «Aracne editrice S.r.l.» di Roma