



Futuri sostenibili

Un'indagine sul ruolo dei fashion designer emergenti del XXI secolo

#strategic autonomy
#co-design
#futuring
#fashion designer

testo di/text by Paolo Franzo, Alessandra Vaccari

Sustainable Futures. A Research on the Role of Emerging Fashion Designers in the 21st Century.

Theory in practice

The design theory of the 21st century has mostly contributed to highlighting the antagonistic co-existence of capitalism and socio-environmental emergencies. However, it has only marginally investigated the role that fashion designers can play in this context. This article aims to contribute to the theoretical debate on the sustainable future of fashion and design, discussing the implications that the three key concepts of strategic autonomy, developed by Hal Foster, co-design, theorised by Ezio Manzini, and future, defined by Tony Fry, can have on the ability of fashion designers to modify the system, trigger a change, direct or manage it. These concepts are investigated through three case studies: Eugenia Morpurgo, Abitario and Garbage Core, autonomous and independent projects, started in Italy in recent years in the field of fashion design and here chosen considering their ability to redefine the role of the designer and the discipline, responding in an authentic way to issues of environmental and social sustainability in fashion. The identification of the case studies took place thanks to work developed by Fashion Futuring research project, active since December 2019 at the Luav University of Venice under the scientific supervision of Alessandra Vaccari, and the MA course in Fashion History and Theory which led

Teoria in pratica

La teoria del design del XXI secolo ha contribuito in larga misura a evidenziare la coesistenza antagonista di capitalismo ed emergenze socio-ambientali. Tuttavia, ha solo marginalmente indagato il ruolo che i fashion designer possono svolgere in tale contesto. Questo contributo vuole intervenire nel dibattito teorico sul futuro sostenibile della moda e del design, discutendo le implicazioni che i tre concetti chiave dell'autonomia strategica, sviluppato da Hal Foster, il co-design, teorizzato da Ezio Manzini, e il futuring, definito da Tony Fry, possono avere sulla capacità dei fashion designer di modificare il sistema, innescare un cambiamento, dirigerlo o gestirlo. Questi concetti vengono indagati attraverso tre casi studio: Eugenia Morpurgo, Abitario e Garbage Core, progetti autonomi e indipendenti, avviati in Italia negli ultimi anni nell'ambito del design della moda, e qui scelti considerando la loro capacità di ridefinire il ruolo del progettista e della disciplina, rispondendo in modo originale alle questioni di sostenibilità ambientale e sociale in ambito moda. L'individuazione dei casi studio è avvenuta grazie al lavoro sviluppato dal progetto di ricerca Fashion Futuring, attivo da dicembre 2019 presso l'Università Luav di Venezia con la responsabilità scientifica di Alessandra Vaccari e il corso magistrale di Storia e Teoria della Moda che ha condotto gli studenti – anche attraverso attività seminariali – alla mappatura di modelli emergenti di design della moda in Italia, capaci di valorizzare pratiche di redirectione e immaginare futuri sostenibili. Da un punto di vista metodologico, i concetti chiave qui proposti vengono prima esplicitati attraverso l'analisi critica della letteratura esistente e poi esemplificati per mezzo dei risultati ottenuti dal lavoro di ricerca sul campo; i tre casi studio, infatti, sono stati analizzati individualmente e, nel caso di Abitario e Garbage Core, i loro fondatori sono anche stati invitati a contribuire con una loro testimonianza al ciclo di seminari online *What If?* (1). I concetti sono presentati singolarmente e, per chiarezza, approfonditi attraverso il caso studio che maggiormente li rappresenta; tuttavia il lavoro di analisi ha permesso di verificare come molte dinamiche siano trasversali ed esistano zone di sovrapposizione tra i casi studio esaminati, a dimostrazione della complessità dei diversi progetti e del ruolo del designer contemporaneo. Il contributo vuole presentare i primi risultati del lavoro di ricerca condotto negli ultimi mesi, focalizzandosi su come stia cambiando la figura del designer anche rispetto ai mutamenti della società e del sistema della moda. Il primo semestre del 2020, con la diffusione della pandemia Covid-19, ha messo radicalmente in discussione il sistema della moda, i suoi tempi, i ruoli, i luoghi, il rapporto tra dimensione locale e globale, le dinamiche del progetto, del processo e della comunicazione. Per questi motivi è utile riportare al centro del dibattito il fashion designer, rimettendo al centro dell'indagine la sua capacità di intervenire sul contesto e di progettare un futuro sostenibile; i designer emergenti qui analizzati sono portatori di una sensibilità critica

the students – also through seminar activities – to the mapping of emerging models of fashion design in Italy, able to enhance redirection practices and imagine sustainable futures. From a methodological point of view, the critical concepts proposed here are first made explicit through a critical analysis of the existing literature and then exemplified through the results obtained from the fieldwork; the three case studies were investigated individually and, in the case of *Abitario* and *Garbage Core*, their founders also invited to contribute with their testimony to the online seminar cycle *What If?* (1). The concepts are presented individually, and they are further explored through the case study that best represents them; however, the analysis has shown how many transversal dynamics and overlapping areas exist between the case studies examined, demonstrating the complexity of the projects under scrutiny and the role of the contemporary designer. The contribution aims to present the first results of the research carried out in recent months, focusing on how the figure of the designer is changing vis-à-vis the society and the fashion system. The first half of 2020, with the spread of the Covid-19 pandemic, radically questioned the fashion system, it is timing, roles, places, the relationship between local and global dimensions, the dynamics of design, process and communication. For these reasons, it is useful to bring the fashion designers back at the centre of the debate, putting their ability to interact with the context and to design a sustainable future. The emerging designers analysed here are bearers of an acute sensitivity to organising fashion in a system, characterised by a high degree of aesthetic and social experimentation.

Strategic autonomy

The first concept stems from the work of the American art critic Hal Foster, who invited the designers in a famous essay entitled *Design and Crime* (2002) to regain a greater degree of “autonomy” from the market demands. Foster compared the end of postmodernism with that of modernism through the perspective of the “total work of art” (*Gesamtkunstwerk*). He criticised contemporary design, which he considered as «a greater revenge of capitalism on postmodernism – a recouping of its crossings of arts and disciplines, a routinisation of its transgression» (Foster, 2002: 25). On the one hand, his idea of “strategic autonomy” echoes the concept of autonomy in the interpretation of the modernist avant-garde and, on the other hand, it charges this concept with a renewed political meaning. Foster argued that everything has become an object of design in the 21st century, from the panorama of objects to the image of the president of a nation. He



rispetto all'organizzazione della moda in sistema e caratterizzata da un elevato grado di sperimentazione, estetica e sociale insieme.

Autonomia strategica

Il primo concetto deriva dal lavoro del critico d'arte americano Hal Foster, che in un celebre saggio intitolato *Design and Crime* (2002) ha invitato i progettisti a riacquistare un maggior grado di “autonomia” dalle richieste del mercato. Foster ha paragonato la fine del postmodernismo con quella del modernismo attraverso la prospettiva dell’“opera d'arte totale” (*Gesamtkunstwerk*). Egli ha criticato il design contemporaneo, da lui inteso come «la più grande vendetta del capitalismo sul postmodernismo - un recupero dei suoi incroci tra arti e discipline, una regolarizzazione delle sue trasgressioni» (Foster, 2002, p. 25; 2). La sua idea di “autonomia strategica” da un lato recupera il concetto di autonomia nell'interpretazione dell'avanguardia modernista e dall'altro conferisce ad essa un rinnovato significato politico. Foster nota come nel XXI secolo tutto sia diventato oggetto di design, dal panorama degli oggetti fino all'immagine del presidente di una nazione, ma nota anche come la conquista di questo dono dell'ubiquità abbia comportato anche qualche perdita: l'idea che il designer possa lavorare autonomamente, anche senza ricevere un incarico. Attraverso questo concetto si può analizzare il lavoro di Eugenia Morpurgo, giovane designer che opera nell'ambito della progettazione e produzione open source. Come ha dichiarato nel corso dell'intervista, ha scelto di lavorare su manufatti non destinati al mercato, non progettati per l'industria, ma pensati per entrare nel circuito di fab-lab e musei. Attraverso la propria azione progettuale, vuole riflettere sull'impatto dei processi produttivi sulla società, prototipando scenari e prodotti alternativi. Morpurgo ha deciso di coltivare una propria autonomia rispetto alle richieste del sistema della moda e del suo mercato, posizionandosi in una dimensione parallela per sperimentare con modalità aperte e partecipate. Il suo caso aiuta a comprendere come l'autonomia strategica di parla Foster non conduca all'isolamento, bensì al suo opposto. Ha dichiarato: «la visione open è parallela a quella del sistema, non possono incrociarsi. Sono interessata al business open, diverso dal business dei prodotti. È fondamentale investire sulle persone e sulla comunità» (3). Ne sono un esempio i suoi progetti *Don't run - beta* (2013) e *AnOtherShoe* (2015), in collaborazione con Sophia Guggenberger, Anastasija Mase e Eliška Kuchtová, che indagano un nuovo modello di produzione della calzatura basato su conoscenza condivisa e manifattura locale, attraverso una fabbricazione digitale, a piccola scala e on demand; la scarpa è stata infatti progettata digitalmente da Morpurgo e i disegni tecnici resi pubblici in modo che chiunque possa utilizzarli su stampanti a taglio laser e 3D per ricavarne i componenti. Il processo di assemblaggio della scarpa è reversibile e fatto a mano, eliminando l'utilizzo di cuciture e collanti, consentendo allo stesso consumatore

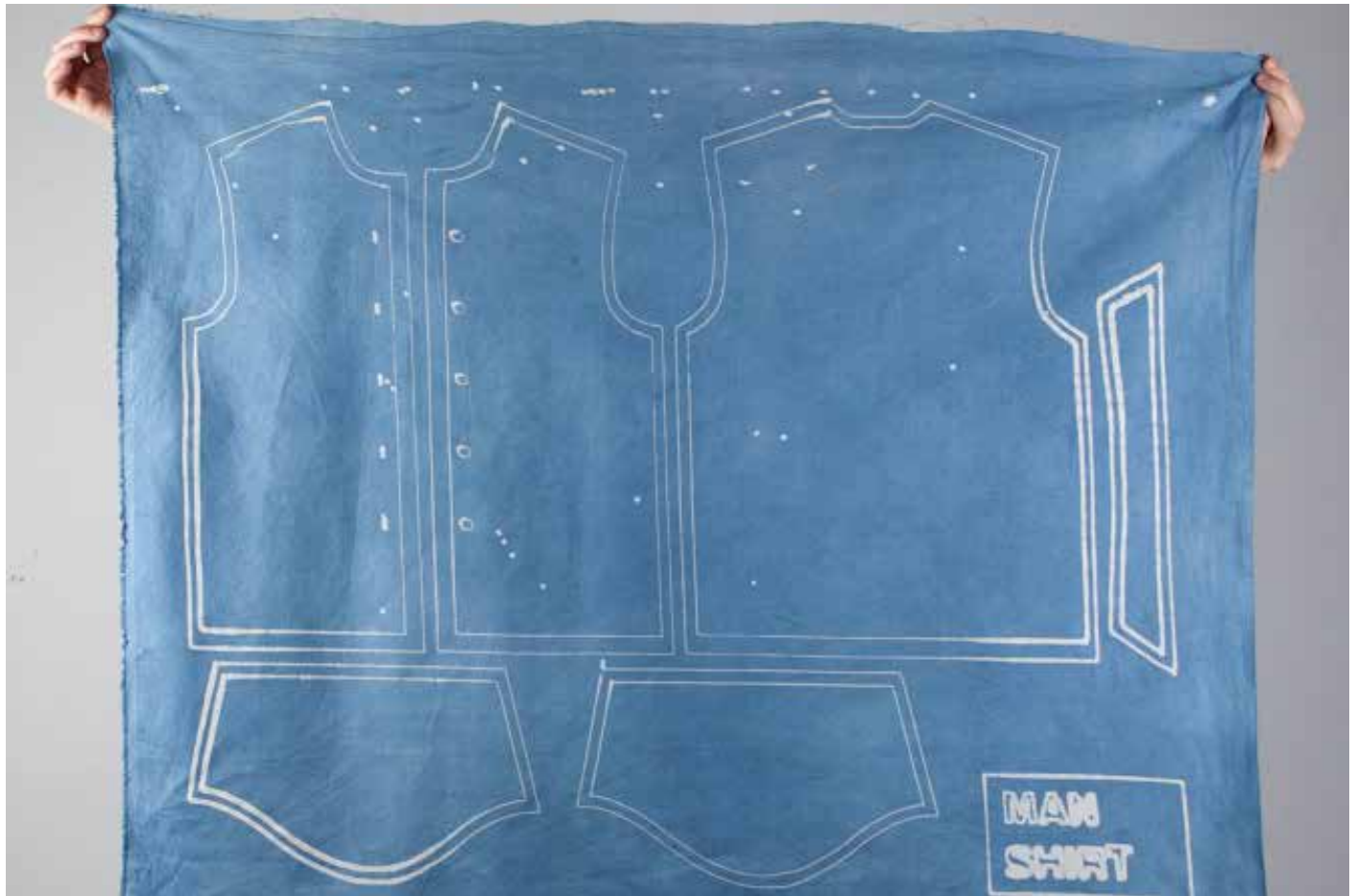


also pointed out that the conquest of this gift of ubiquity has entailed some loss: the idea that a designer can work autonomously, without being commissioned. Through this concept, the article analyses the case of Eugenia Morpurgo, a young designer who works in the field of open source design and production. As she stated during the interview, she has chosen to work on artefacts not intended for the market, not designed for industry, but to enter the circuit of fab-labs and museums. Through her design action, she wants to reflect on the impact of production processes on society, prototyping scenarios and alternative products. Morpurgo has decided to cultivate her own autonomy in relation to the demands of the fashion system and its market, positioning herself in a parallel dimension to experiment in open and participatory ways. Her case helps to understand how Foster's strategic autonomy does not lead to isolation, but the opposite. She said: «the open vision is parallel to that of the system, they cannot cross each other. I am interested in the open business, different from the product business. It is essential to invest in people and the community» (2). Her projects *Don't run - beta* (2013) and *AnOtherShoe* (2015), in collaboration with Sophia Guggenberger, Anastasija Mase and Eliška Kuchtová, investigate a new footwear production model based on shared knowledge and local, digital, small-scale, and on-demand manufacturing. The shoes were digitally designed by Morpurgo and the technical drawings made public so that

di confezionare la calzatura e di ripararla se necessario. Questo sistema parallelo consente di trasferire la produzione di scarpe da fabbriche delocalizzate a laboratori e officine locali. Consente quindi di rendere il processo di produzione della moda più trasparente, avvicinando la conoscenza che la produzione della moda implica alla persone. Come spiega Morpurgo: «Il consumatore / spettatore / cittadino si trasforma in collaboratore / studente / insegnante». L'azione di Morpurgo non si limita all'utilizzo di macchinari già presenti nei fab-lab, ma li modifica o ne progetta di nuovi – con componenti open source e standard, per essere facilmente ed economicamente riprodotti – per interventi ad hoc. In questo modo sono stati sviluppati i progetti *Crafting Fashion with Robots* (2018), sviluppato con Francesco Perego e Zoe Romano presso il makerspace WeMake di Milano, in cui un braccio robotico antropomorfo modificato è utilizzato per tessere accessori in pelle a partire da componenti prodotte con macchine a controllo numerico; *Textile Drawing Machine* (2017), progettata su ruote per disegnare su tessuti di dimensioni standard; *Digital Wax Print* (2017), in collaborazione con Olívia de Gouveia, che ha trasformato la tecnica artigianale del Batik in un processo di fabbricazione digitale, attraverso la progettazione di una nuova penna a cera in 3D. L'idea di produrre innovazione dal basso mette in discussione il sistema produttivo tradizionale, i ruoli, i tempi, le relazioni. Morpurgo ha dichiarato: «Ci sono contesti dove le risorse produttive sono minime, ma ci sono grandi risorse umane e naturali, e quindi c'è la necessità di trovare modi più sostenibili per produrre. La mia voglia di fare ricerca nasce da qui, cioè dalla messa in discussione del sistema produttivo tradizionale che può essere inquinante e silente delle materie prime e dei lavoratori». Questo caso è significativo rispetto al concetto di autonomia strategica; la designer ribadisce che il proprio lavoro è finalizzato alla ricerca e non alla vendita, esplorando territori nuovi senza essere una diretta risposta alle richieste del mercato. Questo percorso è però possibile solo all'interno di una rete, di un diverso sistema, che supporti il designer sia da un punto di vista tecnico che economico. Inoltre, l'ideale inversione dei ruoli promossa dalle pratiche open source, dove i confini fra consumatore e designer diventano fluidi, permette di estendere le riflessioni di Foster sull'autonomia dall'ambito del design a quello dei consumi.

Co-Design

Il secondo concetto è tratto dal teorico del design italiano Ezio Manzini (2015), che ha definito il co-design come «una conversazione sociale in cui diversi attori interagiscono in modi differenti (dalla collaborazione al conflitto) e in tempi diversi (in tempo reale o off-line)» (Manzini, 2015, p. 49; 4). Ha interpretato il XXI secolo come il tempo in cui tutti progettano; ciascuno è un designer, l'intera società può essere vista come un laboratorio diffuso in cui si producono forme sociali, soluzioni e significati inediti, creando innovazione sociale. Con queste premesse, Manzini invita i “designer esperti” a fornire gli strumenti



anyone can use them on laser-cut and 3D printers to make the components. The assembly process is reversible and handmade, eliminating the need for stitching or gluing, allowing the consumer to assemble his pair of shoes and repair it if necessary. This parallel system makes possible to transfer shoes production from outsourced factories to local workshops and laboratories. It thus makes the fashion production process more transparent, bringing the implied knowledge closer to people. As Morpurgo explains: «The consumer / spectator / citizen becomes a collaborator / student / teacher». Morpurgo's action is not limited to the use of machinery already present in the fab-labs, but modifies them or designs new ones for ad hoc interventions – with open source and standard components – to be reproduced easily and economically. In *Crafting Fashion with Robots* (2018), project developed with Francesco Perego and Zoe Romano at the makerspace WeMake in Milan, she modified an anthropomorphic robotic arm to be used to weave leather accessories from components produced with numerical control machines;

Textile Drawing Machine (2017), designed on wheels for drawing on standard size fabrics; *Digital Wax Print* (2017), in collaboration with Olivia de Gouveia, which transformed the artisan technique of Batik into a digital manufacturing process through an innovative 3D wax pen. The idea of producing innovation from below questions the traditional production system, roles, times, and relationships. Morpurgo said: «There are contexts in which production resources are minimal, but there are large human and natural resources, and therefore there is a need to find more sustainable ways to produce. My desire to research arises from here, that is, from questioning the traditional production system, which can be polluting and debases raw materials and workers». This case is significant in relation to the concept of strategic autonomy. The designer underlines that her work is aimed at research and not sales, exploring new territories without being a direct response to market demands. However, this path is only possible within a network, a different system, which supports the designer both from a technical and eco-

nomic point of view. Moreover, the ideal reversal of roles promoted by open source practices, where the boundaries between consumer and designer become fluid, allows to extend Foster's reflections on autonomy from design to consumption.

Co-Design

The second concept is taken from the Italian design theorist Ezio Manzini (2015), who defined co-design as «a social conversation in which different actors interact in different ways (from collaborating to conflicting) and at different times (in real-time or off-line)» (Manzini, 2015: 49). He interpreted the 21st century as the time in which everyone designs; everyone is a designer; and the whole society can be seen as a widespread laboratory in which new social forms, solutions and meanings are produced, creating social innovation. With these premises, Manzini invites “expert designers” to provide cultural tools to “non-experts” to promote their design skills in the process of co-design. This implies that expert designers must distance themselves from what has

long been the figure of the “designer”. A representative case study of this concept is Abitario, a collective that designs and produces handmade knitwear garments, founded in Milan in 2019 by Denise Bonapace. As stated by the founder during the interview (3), the project was created to respond to two critical issues that emerged during her dual professional activity: as a designer, she saw many small knitting workshops closing down in Milan and losing the skills of the knitting artisans who worked there; as a university lecturer, she met many students who were passionate about knitwear and manual work, but their only chance after graduation seemed to be entering the design office of a brand, designing and drawing digitally and losing contact with the material dimension. Bonapace, therefore, decided to create a social space for young designers and knitwear professionals to meet, train each other and share methodologies, approaches and skills. The name chosen for the project underlines the idea of a family nucleus, a group that collaborates and co-designs. In addition to the transmission of knowledge and the safeguarding of technical skills that would otherwise be dispersed, in a vision of social sustainability and care for people, Abitario is a project-based also on environmental sustainability. Thanks to a collaboration with the Prato textile district, old knitwear garments destined to be destroyed and transformed into textile fibres are recovered, redesigned, mended and given new life. The RR Ricama e Ripara project is conceived to «tackle the irregularities and imperfections of sweaters as traces of life». The collective has built a “mending catalogue”, combining traditional techniques and experimentation, to transform the holes on the recovered sweaters into a distinctive element to be enhanced. This vision leads Bonapace to declare: «It is important to tell the story of these objects: each one has a passport that describes the origin of the garment, its style, the kind of material and stitch, the name of the maker; it is an educational process and valorisation of the author, value is given to the past and the present, leaving space for the new owners and any subsequent ones» (4). One project included the embroidery of the maker’s portrait on the sweater, to strengthen the identity of the collective and the individual author. The role of the designers is openly questioned by the Abitario project, starting with the choice of defining them as makers. Technical skills thus meet design culture by hybridising into a new figure. Abitario is a clear example of co-design, according to Manzini’s theory, a social conversation in which expert and non-expert designers confront each other and share their design skills.

culturali ai “non esperti” con l’obiettivo di promuovere le loro competenze progettuali in un processo di co-progettazione. Questo comporta che i “designer esperti” debbano prendere le distanze da quella che è stata a lungo la figura del “designer”. Un caso studio rappresentativo di questo concetto è Abitario, collettivo che progetta e realizza capi artigianali in maglieria, fondato a Milano nel 2019 da Denise Bonapace. Come dichiarato dalla fondatrice nel corso dell’intervista (5), il progetto nasce per rispondere a due criticità emerse durante la sua doppia attività professionale: in qualità di designer, ha visto chiudere a Milano molti piccoli laboratori artigianali di maglieria e perdere le competenze delle maestre magliaie che ci lavoravano; come docente universitaria, ha incontrato molti studenti appassionati di maglieria e del lavoro manuale, ma la loro unica possibilità dopo la laurea sembrava essere entrare nell’ufficio stile di un brand, progettare e disegnare digitalmente e perdere il contatto con la materia. Bonapace decide quindi di ideare uno spazio sociale che consenta a giovani designer e magliaie professioniste di incontrarsi, formarsi a vicenda e condividere metodologie, approcci e competenze. Il nome scelto per il progetto sottolinea l’idea di nucleo familiare, di gruppo che collabora e co-progetta. Oltre alla trasmissione di conoscenze e alla salvaguardia di competenze tecniche che altrimenti andrebbero disperse, in una visione di sostenibilità sociale e cura delle persone, Abitario è un progetto basato anche sulla sostenibilità ambientale: grazie a una collaborazione con il distretto tessile di Prato, vecchie maglie destinate a essere distrutte e trasformate in fibre tessili, vengono recuperate, riprogettate, rammendate e acquistano nuova vita. Il progetto RR Ricama e Ripara, infatti, è pensato per «affrontare le irregolarità e le imperfezioni dei maglioni come tracce di vita»; il collettivo ha costruito un “catalogo del rammendo”, unendo tecniche tradizionali e sperimentazione, per trasformare i buchi sulle maglie recuperate in elemento distintivo da esaltare e valorizzare. Questa visione conduce Bonapace a dichiarare: «È importante raccontare la storia di questi oggetti: ciascuno ha un passaporto che descrive l’origine del capo, il suo stile, il tipo di materiale e di punto, il nome del maker; è un processo educativo e di valorizzazione autoriale, viene dato valore al passato e al presente, lasciando spazio per i nuovi proprietari e quelli eventualmente successivi» (6). Un progetto ha previsto il ricamo del ritratto del maker sul maglione, per rafforzare l’identità del collettivo e del singolo autore. Il ruolo del designer è apertamente messo in discussione dal progetto Abitario, a partire dalla scelta di definirlo *maker*; le competenze tecniche incontrano la cultura progettuale ibridandosi in una nuova figura. Abitario è un evidente esempio di co-design, secondo la teoria di Manzini, una conversazione sociale, in cui designer esperti e non esperti si confrontano e condividono le proprie competenze progettuali.

Futuring

Il terzo concetto deriva dal lavoro del teorico del design australiano Tony Fry (2009; 2010), che ha invitato i designer a svolgere un ruolo attivo nel reindirizzare le pratiche del design con l’obiettivo di costruire un futuro sostenibile. In questo modo i progettisti hanno il compito di contribuire all’individuazione di possibili alternative politiche dell’attuale scenario produttivo, sociale e culturale, che Fry ha apertamente criticato come inevitabilmente “defuturing”. Il design rappresenta dunque il catalizzatore del cambiamento, per la sua influenza e rilevanza rispetto all’economia, l’industria, la tecnologia, l’ecologia, la cultura, la comunità, il territorio. Per essere in dialogo con la contemporaneità, ha il compito di considerare e promuovere il concetto di “sustainability”, che include le azioni e le abilità necessarie per sostenere la vita, le culture, le idee, gli immaginari, l’ambiente e le persone. Alla base del “futuring” sono pratiche di redirezione, in grado di modificare paradigmi, materializzare le ideologie, dare forma alle interazioni tra le persone e delineare nuovi scenari. Un possibile esempio di futuring nella moda è rappresentato da Garbage Core, progetto indipendente avviato da Giuditta Tanzi nel 2018 come tesi di laurea. Ispirandosi agli *objet trouvé* dell’arte contemporanea e traslando un approccio simile nel design della moda, Tanzi recupera nei mercatini vintage e negli armadi di amici e familiari abiti scartati e considerati inutilizzati; li taglia, assembla e confeziona, a volte con la tecnica del *mouflage* altre utilizzando il cartamodello. Ogni fase del progetto e del processo è gestita personalmente da Tanzi. Si originano pezzi unici, in cui assumono valore le storie dei capi iniziali (il loro tessuto, le tecniche di confezione, gli accessori e le taglie) e le storie di chi li ha indossati. La sostenibilità ambientale, qui evidente attraverso il processo di *upcycling*, non è un valore ricercato programmaticamente all’origine del progetto. Nell’intervista, Tanzi ha dichiarato che il suo «progetto non è nato come sostenibile; non è dichiarato nel concept, non ho voluto inseguire un trend. È un elemento che da sempre fa parte di me e della mia educazione, è il mio approccio alla moda. Sono gli altri che definiscono Garbage Core sostenibile» (7). Se da un lato la presa di posizione nei confronti della sostenibilità ambientale potrebbe fare apparire questo progetto distante dal futuring, è vero che anche che lo stesso futuring utilizza la parola sostenibilità con moderazione e perlopiù riferendosi agli effetti del cambio di paradigma invocato dal *futuring*. In questo progetto emerge distintamente l’idea di un designer

Futuring

The third concept comes from the work of the Australian design theorist Tony Fry (2009; 2010), who invited designers to play an active role in redirecting design practices to build a sustainable future. In this way, designers have the duty of contributing to the identification of possible political alternatives to the current productive, social and cultural scenario, which Fry has openly criticised as inevitably “defeaturing”. Design, therefore, represents the catalyst for change, because of its influence and relevance concerning the economy, industry, technology, ecology, culture, community, and territory. The designers have to dialogue with the contemporary, and their role is that of considering and promoting the concept of “sustainability”, which includes the actions and skills needed to sustain life, cultures, ideas, imagery, environment and people. At the basis of futuring are practices of redirection, able to change paradigms, materialise ideologies, shape interactions between people and outline new scenarios. Garbage Core represents a possible example of futuring in fashion, an independent project started by Giuditta Tanzi in 2018 as MA thesis. Inspired by the objet trouvé of contemporary art and translating a similar approach into fashion design, Tanzi recovers discarded and unused clothes in vintage markets and the wardrobes of friends and family. She cuts, assembles and sews them, sometimes using the moulage technique and sometimes patternmaking. Tanzi personally manages each phase of the project and process. She creates unique pieces, in which the stories of the initial garments take on value: their fabrics, the making techniques, accessories and sizes. Environmental sustainability, here evident through the upcycling process, is not a value programmatically sought after at the origin of the project. In the interview, Tanzi stated that her «project was not born as sustainable; it is not stated in the concept, I did not want to follow a trend. It is an element that has always been part of me and my education, it is my approach to fashion. It is the others who define Garbage Core as a sustainable brand» (5). While taking a stand on environmental sustainability might make this project seem distant from futuring, it is also true that futuring itself uses the word sustainability in moderation and mostly referring to the effects of the paradigm shift advocated by futuring. The project highlights the idea of a designer around whom a network of relationships, a community, a society is built: right from the choice of the used garments, looked for in the closets of friends or relatives, and, in perspective, in the phases of the elaboration of new garments. Tanzi has declared the will to become soon a collective made up of creative minds that collaborate both in the field of commu-



nication, which takes place digitally through social networks and involves a loyal or partisan public and in distribution and sale. The latter also takes place through a network of international stores that bring together new communities of people with shared values. The identification of Garbage Core as a representative case study of the concept of futuring has proved to be less comfortable than the previous ones, as it represents a very recent experience and a gradual acquisition of awareness of one's own identity. Tanzi, during the What If? seminar (6), for example, expressed her doubts on the future choices to be made, the economic sustainability of the project, and the idea of the unique and irreproducible piece that comes out of the market demands. She said: «I am moving in small steps, analysing the flow of events and acting accordingly. I want to understand how to grow the project without impoverishing it. Creating unique pieces is slow and economically unsustainable work overtime». However, it is precisely in the degree of experimentation and in the radicality of the approach that certain traits of futuring can be recognised: its willingness to keep the door open to a different future and its vocation to redesign a world, without following the dynamics of the present. As Tanzi says: «I feel like a heroine who wants to act on the system and improve it».

Conclusions

The reflection on the analysed concepts allowed us to explore different roles that emerging fashion designers can play concerning the system and its change, in a future perspective that is sustainable for the environment and people. In a vision of strategic autonomy, the designers move away from the system, placing themselves in a parallel path that allows them to regain independence, contrasting the demands of the market. This approach could be dismissed as a romantic effort by the individual 'against' the system. However, it is full of potential because it allows us to imagine a different system. Suppose Eugenia Morpurgo's work is exemplary of this approach. In that case, some traits can also be found in Giuditta Tanzi's, in which the single piece strengthens the cultural and economic needs of the context. Co-design leads to a detailed outline of choral activity, in which a community – more or less closed – relates with other communities, in a two-way exchange that allows a shared growth. Some aspects highlighted in the Abitarario case, also emerge in the work of Eugenia Morpurgo, who is aware that she can develop her research because she is part of a network of fab-labs and organisations with which she collaborates and by which she is supported. Futuring, partly integrating the two previous con-

cepts, helps to identify the role of contemporary fashion designers, pushed to be again a reference for the community and society. With their actions, which have a political connotation, they can design an alternative and sustainable world, to define a new system from which, in a two-way exchange, they are modified at the same time. From this point of view, the approach of Abitario collective could also be read as futuring because it defines a model capable of integrating care for the environment and care for people, thus contributing to the construction of a sustainable future.

Notes

The authors shared the approach of the text and agreed on the introduction and conclusions of the work. The paragraphs 'Theory in practice' and 'Strategic autonomy' were written by Alessandra Vaccari, the paragraphs 'Co-design' and 'Futuring' were written by Paolo Franzo.

(1) What If? Collaborative Conversations and Speculative Fashion', co-facilitated by Fabio Quaranta, Alessandra Vaccari and Paolo Franzo, is an online workshop organised by Iuav University of Venice from June 18 to July 3, 2020. Some designers who make sustainability and new approaches to fashion design, production and communication their starting point have been invited to talk about how fashion could be in the future and what designers in Italy are doing to change it. Url: <http://www.iuav.it/DIPARTIMEN/CHISIAMO/eventi/2020/06--giugno/What-if/index.htm> [last accessed 3 July 2020].

(2) Eugenia Morpurgo was interviewed on Skype by Paolo Franzo on 12/06/2020.

(3) Denise Bonapace was interviewed on Skype by Paolo Franzo on 25/03/2020.

(4) On 02/07/2020 Denise Bonapace and Maria Paola Zedda were involved in a conversation within the online seminar What If?.

(5) Giuditta Tanzi was interviewed on Skype by Paolo Franzo on 24/03/2020.

(6) On 18/06/2020 Giuditta Tanzi and Guya Manzoni were involved in a conversation within the online seminar What If?.

attorno a cui si costruisce una rete di relazioni, una comunità, una società: fin dalla scelta dei capi usati, cercati negli armadi di amici o parenti e, in prospettiva, nelle fasi di elaborazione dei nuovi capi. Tanzi ha dichiarato la volontà di diventare presto un collettivo costituito da menti creative che collaborano sia nelle modalità di comunicazione, che avviene digitalmente attraverso i *social network* e coinvolge un pubblico affezionato o partigiano, sia nella distribuzione e vendita. Quest'ultima avviene anche grazie a una rete di negozi internazionali che radunano nuove comunità di persone con valori comuni. L'individuazione di Garbage Core come caso studio rappresentativo del concetto di *futuring* si è rivelata meno agevole delle precedenti, poiché rappresenta un'esperienza molto recente e quindi in un momento di acquisizione graduale di consapevolezza della propria identità. Tanzi, durante il seminario *What If?* (8), ha per esempio esplicitato i propri dubbi sulle scelte future da intraprendere, sulla sostenibilità economica del progetto, sull'idea del pezzo unico e irripetibile che fuoriesce dalle richieste del mercato. A questo proposito ha dichiarato: «Mi sto muovendo a piccoli passi, analizzando il flusso degli eventi e agendo di conseguenza. Voglio capire come far crescere il progetto senza impoverirlo. Realizzare pezzi unici è un lavoro lento e nel tempo non sostenibile economicamente». Tuttavia è proprio nel grado di sperimentazione e nella radicalità dell'approccio che sembra di riconoscere alcuni tratti del *futuring*, nella sua volontà di tenere aperta la porta a un futuro diverso e nella vocazione a riprogettare un mondo, senza inseguire le dinamiche del presente, come traspare dalle parole di Tanzi: «mi sento un'eroina che vuole agire sul sistema e migliorarlo».

Conclusioni

La riflessione sui concetti analizzati ha consentito di esplorare differenti ruoli che i fashion designer emergenti possono ricoprire rispetto al sistema e al suo cambiamento, in una prospettiva futura che sia sostenibile per l'ambiente e per le persone. In una visione di autonomia strategica, il designer si allontana dal sistema, collocandosi in un tracciato parallelo che gli consente di riguadagnare un'indipendenza, contrastando le richieste del mercato. Questo approccio potrebbe essere liquidato come sforzo romantico dell'individuo "contro" il sistema, ma è in realtà ricco di potenzialità perché permette di immaginare un sistema diverso. Se il lavoro di Eugenia Morpurgo è chiaramente esemplare di questo approccio, alcuni tratti sono rintracciabili anche in Giuditta Tanzi, consapevole che il proprio lavoro sul pezzo unico forza le esigenze culturali ed economiche del contesto. Il co-design porta invece a delineare espressamente un'attività corale, in cui una comunità – più o meno chiusa – si relaziona con le altre comunità, in uno scambio biunivoco che consente una crescita condivisa. Alcuni aspetti evidenziati nel caso Abitario, emergono anche in Eugenia Morpurgo, consapevole di poter sviluppare la propria ricerca perché inserita in una rete di fab-lab ed enti con cui collaborare e da cui viene sostenuta. Il *futuring*, integrando in parte i due concetti precedenti, aiuta a descrivere il ruolo del fashion designer contemporaneo, spinto ad essere nuovamente un riferimento per la comunità e per la società. Con la sua azione, che ha una connotazione politica, ha la possibilità di progettare un mondo alternativo e sostenibile; di definire un nuovo sistema da cui, in uno scambio biunivoco, viene allo stesso tempo modificato. Da questo punto di vista, anche l'approccio del collettivo Abitario potrebbe essere letto come *futuring* perché definisce un modello capace di integrare la cura per l'ambiente e quella per le persone, contribuendo così alla costruzione di un futuro sostenibile.

Note

Gli autori hanno condiviso l'impostazione del testo e hanno redatto di comune intesa l'introduzione e le conclusioni del lavoro. I paragrafi 'Teoria in pratica' e 'Autonomia strategica' sono stati scritti da Alessandra Vaccari, i paragrafi 'Co-design' e 'Futuring' sono stati scritti da Paolo Franzo.

(1) *What If? Collaborative conversations and Speculative fashion*, a cura di Fabio Quaranta, Alessandra Vaccari e Paolo Franzo, è un workshop online organizzato dall'Università Iuav di Venezia dal 18 giugno al 3 luglio 2020. Sono stati invitati a dialogare alcuni designer che fanno di sostenibilità e nuovi approcci alla progettazione, produzione e comunicazione della moda il loro punto di partenza, interrogandosi su come potrebbe essere la moda nel futuro e cosa stanno facendo i designer in Italia per cambiarla. Url: <http://www.iuav.it/DIPARTIMEN/CHISIAMO/eventi/2020/06--giugno/What-if/index.htm> [ultimo accesso 3 luglio 2020].

(2) Traduzione a cura degli autori.

(3) Eugenia Morpurgo è stata intervistata su Skype da Paolo Franzo il 12/06/2020.

(4) Traduzione a cura degli autori.

(5) Denise Bonapace è stata intervistata su Skype da Paolo Franzo il 25/03/2020.

(6) Il 02/07/2020 si è svolta la conversazione tra Denise Bonapace e Maria Paola Zedda, all'interno del ciclo di incontri *What If?*.

(7) Giuditta Tanzi è stata intervistata su Skype da Paolo Franzo il 24/03/2020.

(8) Il 18/06/2020 si è svolta la conversazione tra Giuditta Tanzi e Guya Manzoni, all'interno del ciclo di incontri *What If?*.

References

- Foster, H. (2002). *Design and Crime (And Other Diatribes)*. Verso.
- Fry, T. (2009). *Design Futuring. Sustainability, Ethics and New Practice*. Bloomsbury.
- Fry, T. (2010). *Design as Politics*. Bloomsbury.
- Manzoni, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. MIT.