POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

Fare design e artigianato: nuovi approcci, comunità e territorI

Original
Fare design e artigianato: nuovi approcci, comunità e territorI / De Giorgi, C.; Coraglia, V.. - In: MD JOURNAL. - ISSN 2532-5507. - STAMPA. - 7:(2019).

Availability:
This version is available at: 11583/2742834 since: 2021-04-06T13:27:40Z

Publisher:
Media MD

Published
DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

19 December 2025

MD Journal
[7] 2019

DESIGN & NEW CRAFT

MEDIA MD

MD Journal
[7] 2019

DESIGN & NEW CRAFT

Editoriale
Vincenzo Cristallo, Sabrina Lucibello, Carlo Martino
Issue editors

Essays
Francesco Armato, Olavo Bessa, Marco Bettiol, Emanuela Bonini Lessing, Fiorella Bulegato, Alessio Caccamo, Rossana Carullo, Nicolò Ceccarelli, Valentina Coraglia, Claudia De Giorgi, Eleonora Di Maria, Priscila Lena Farias, Stefano Follesa, Antonio Labalestra, Eleonora Lupo, Stefano Micelli, Daniela Piscitelli, Silvia Pizzocaro, Maria Antonietta Sbordone, Jim Stevens, Andrea Vendetti, Rosanna Veneziano

OPEN ACCESS

Le immagini utilizzate nella rivista rispondono alla pratica del fair use (Copyright Act 17 U.S.C. 107) recepita per l'Italia dall'articolo 70 della Legge sul Diritto d'autore che ne consente l'uso a fini di critica, insegnamento e ricerca scientifica a scopi non commerciali.

MD Journal

Rivista scientifica di design in Open Access

Numero 7, Luglio 2019 Anno IV
Periodicità semestrale

Direzione scientifica
Alfonso Acocella *Direttore*
Veronica Dal Buono *Vicedirettore*
Dario Scodeller *Vicedirettore*

Comitato scientifico
Alberto Campo Baeza, Flaviano Celaschi, Matali Crasset, Claudio D'Amato, Alessandro Deserti, Max Dudler, Hugo Dworzak, Claudio Germak, Fabio Gramazio, Massimo Iosa Ghini, Hans Kollhoff, Kengo Kuma, Manuel Aires Mateus, Caterina Napoleone, Werner Oechslin, José Carlos Palacios Gonzalo, Tonino Paris, Vincenzo Pavan, Gilles Perraudin, Christian Pongratz, Kuno Prey, Patrizia Ranzo, Marlies Rohmer, Cristina Tonelli, Michela Toni, Benedetta Spadolini, Maria Chiara Torricelli

Comitato editoriale
Alessandra Acocella, Chiara Alessi, Luigi Alini, Angelo Bertolazzi, Valeria Bucchetti, Benedetta Caglioti, Rossana Carullo, Maddalena Coccagna, Vincenzo Cristallo, Federica Dal Falco, Vanessa De Luca, Barbara Del Curto, Giuseppe Fallacara, Anna Maria Ferrari, Emanuela Ferretti, Lorenzo Imbesi, Alessandro Ippoliti, Carla Langella, Alex Lobos, Giuseppe Lotti, Carlo Martino, Patrizia Mello, Giuseppe Mincolelli, Kelly M. Murdoch-Kitt, Pier Paolo Peruccio, Lucia Pietroni, Domenico Potenza, Gianni Sinni, Sarah Thompson, Vita Maria Trapani, Eleonora Trivellin, Gulname Turan, Davide Turrini, Carlo Vannicola, Rosana Vasquèz, Alessandro Vicari, Stefano Zagnoni, Michele Zannoni, Theo Zaffagnini, Stefano Zerbi

Procedura di revisione
Double blind peer review

Redazione
Giulia Pellegrini *Art direction*, Federica Capoduri, Annalisa Di Roma, Fabrizio Galli, Monica Pastore

Promotore
Laboratorio Material Design, Media MD
Dipartimento di Architettura, Università di Ferrara
Via della Ghiara 36, 44121 Ferrara
www.materialdesign.it

Rivista fondata da Alfonso Acocella, 2016
ISSN 2531-9477 [online]
ISBN 978-88-85885-09-7 [print]

Stampa
Grafiche Baroncini

In copertina
Vicky Katrin, Polvere.
Manufatti ceramici unici realizzati
tramite seconda cottura in cavità
scavate nel terreno

MD Journal [7] 2019

DESIGN & NEW CRAFT

6 Editoriale
New Craft e Design. Simmetrie, osmosi e dissonanze
Vincenzo Cristallo, Sabrina Lucibello, Carlo Martino

Essays

14 **New craft**
Marco Bettiol, Eleonora Di Maria, Stefano Micelli

22 **Folklore e delitto**
Rossana Carullo, Antonio Labalestra

36 **Fare design e artigianato**
Claudia De Giorgi, Valentina Coraglia

46 **Forme del craft, forme del progetto**
Eleonora Lupo

58 **Il linguaggio delle cose**
Stefano Follesa, Francesco Armato

70 **Il Design che orienta processi Handmade**
Maria Antonietta Sbordone, Rosanna Veneziano

82 **Post-Digital Craft**
Jim Stevens

92 **L'artigiano "artefice"**
Olavo Bessa, Silvia Pizzocaro

104 **Lo sguardo "strabico" della grafica popolare**
Daniela Piscitelli

118 **Revert to type**
Alessio Caccamo, Andrea Vendetti

132 **Valorizzare l'artigianato con l'audiovisivo**
Nicolò Ceccarelli

146 **La tipografia come new craft**
Emanuela Bonini Lessing, Fiorella Bulegato, Priscila Lena Farias

NEW CRAFT E DESIGN. SIMMETRIE, OSMOSI E DISSONANZE

Vincenzo Cristallo *vincenzo.cristallo@uniroma1.it*
Sabrina Lucibello *sabrina.lucibello@uniroma1.it*
Carlo Martino *carlo.martino@uniroma1.it*
Sapienza Università di Roma, Dipartimento di Pianificazione, Design, Tecnologia dell'Architettura

New Craft e New thinking

Il numero sette di MD Journal si apre a un dibattito disciplinare tra i più controversi, quello che storicamente intercorre tra artigianato e design o più generalmente tra disegno industriale e arti applicate (La Pietra, 2018). Un parallelo fissato nel tempo da un rapporto complesso e ambiguo, acuito in dispute sopraggiunte negli anni Settanta, sulla base di teorie del progetto pop e radicale, e proseguite con l'avvicendamento postmodernista che ha imposto la frammentazione e la contaminazione dei generi, la polisemia dei contenuti, la fusione e la mediazione tra competenze ed esperienze di diverso genere e origine.

È altresì un confronto che richiede di essere scientificamente riaggiornato considerando che una nuova relazione tra design e artigianato si è venuta alimentando in questi anni all'interno di una cultura plurale che ha riconvertito, sulla base di cambiamenti economici e sociali, la disciplina del design e le nozioni di tradizione, territorio e localismo. Si tratta di una mutazione che ha compreso non solo le procedure del "saper fare" il progetto e il prodotto, ma ha investito la dimensione del manufare in quanto corredo sociale, archivio di conoscenze, fenomeno di integrazione interculturale e di riorganizzazione degli ambienti di lavoro. Un processo in divenire per di più condizionato dal modo in cui il "concetto fabbrica" ha invaso il sociale, simmetricamente da come la società tutta ha conquistato lo "spazio fabbrica" liberandolo da un simbolico recinto industriale.

V. Cristallo Orcid 0000-0003-1543-260X
S. Lucibello Orcid 000-0001-6523-4455
C. Martino Orcid 0000-0002-0664-0549

ISSN 2531-9477 [online], ISBN 978-88-85885-09-7 [print]

Un quadro mutevole attraversato da movimentismi Makers, da economie Self Brand, da attività Open Source e da visioni del mondo On Demand. In altre parole un "ambiente laborioso" coinvolto in evoluzioni digitali che sperimentano criteri produttivi e di consumo per artefatti sostenuti da nuove reti ideologiche.

Nuovo non è più, certamente, il confronto internazionale sull'artigianato rilanciato negli ultimi dieci anni da saggi in grado di coinvolgere ampi interessi e pubblici diversi: Richard Sennet pubblica nel 2008 *Craftsman*; Chris Anderson presenta nel 2012 *Makers. The New Industrial Revolution*; Stefano Micelli dà alle stampe nel 2011 *Il Futuro Artigiano*, premio Compasso d'Oro nel 2014. Un panorama arricchito dall'insieme di mostre ed eventi per rilanciare un artigianato tradizionale ed esclusivo, associato in molti casi al mondo del lusso, e al tempo stesso esporne le contaminazioni *digital* [1]. Segnali manifesti di un dialogo riaperto e fertile tra il fare manuale, "industria" e scienze del progetto già prefigurato da Giulio Carlo Argan alla fine degli anni Cinquanta. Argan rilevava che l'artigianato affiancato alle produzioni seriali, potesse, per queste, avere una autentica funzione economica, e, oltre a ciò, sosteneva che, «poiché ad ogni attività produttiva sociale valida è necessariamente legato un interesse estetico, l'artigianato può ancora produrre valori estetici e rappresentare quindi un fattore concreto e positivo nella situazione […] contemporanea» (Argan, 1959, p. 45).

Un artigianato complementare all'industria nel comune fine di contribuire al benessere economico e nel determinare – quindi – nuove percezioni estetiche.

Ricompare per certi aspetti l'Artidesign, un neologismo coniato nel 1991 da Filippo Alison e Renato De Fusco; un termine dall'incerta fortuna nei campi della critica, ma di sicuro interesse per la possibilità di cogliere le doti dei reciproci scambi tra artigianato e design. Una sorta di "genere terzo" che dall'arte conquista l'attitudine allo sperimentalismo e alla ricerca intorno al bello senza la necessità di intercessioni di natura tecnica; dall'artigianato guadagna l'eredità della tradizione nel solco di una storia che accetta le modificazioni indotte dai dispositivi tecnologici e dai modelli mercantili di domanda e offerta; dal "disegno industriale" raccoglie il valore assoluto e astratto dell'idea come piano dell'opera, l'attenzione all'uso dei materiali nei processi di innovazione, ma soprattutto «quell'ambiguità semantica del termine design come il riflesso dell'incontro tra cultura industriale e cultura del progetto» (De Fusco, 2012, pp. 131).

Più recentemente Maurizio Dallocchio riconferma quanto scritto da Argan sostenendo che gli artigiani «sono costruttori di valore. Sono ideatori del bello […] Sono persone in grado di fare qualcosa in modo completamente diverso rispetto alla norma e allo stesso tempo particolarmente coerente con le esigenze di un nuovo tipo di domanda, quella del gusto crescente, dalla fiorente capacità di spesa, quella consapevole di ciò che va oltre al possesso fine a sé stesso» (Dallocchio, 2016, p. 17). A settant'anni di distanza, Stefano Micelli – riprendendo la teoria della coda lunga di Chris Anderson [2] – si accosta simmetricamente ad Argan riconoscendo all'insieme delle occupazioni artigianali presenti del nostro paese, e quindi al valore da queste prodotto, una consistenza economico-territoriale così rilevante che, oltre ad essere non sostituibile, si riflette direttamente sui principi di base che alimentano le ragioni dell'identità storico-estetica delle comunità locali (Micelli, 2016). Contesti tanto più significativi, poiché improntati, in molti casi a una Digital Economy che riprogramma la sequenza idea-materializzazione-distribuzione, tale da dare forma a un emblematico "rinascimento digitale" in omaggio al profondo processo di trasformazione sociale, artistico ed economico che regalò al mondo europeo del XV secolo un volto del tutto nuovo [3].

Percorsi, esperienze e ricerche

Obiettivo dichiarato della call è stato quello di approfondire le relazioni che intercorrono tra design e artigianato esplorandone, per mezzo di Case History, Best Practise e speculazioni teoriche, i punti di forza, le fragilità e la catena dei valori nelle frontiere, talvolta equivoche, delle tradizioni locali. Interrogarsi, inoltre, sui cambiamenti che hanno investito il profilo del progettista e il ruolo dell'impresa. Chiedersi, infine, quali modelli di ricerca e quali figure di ricercatore devono essere introdotte affinché si implementi e si generi innovazione anche nel campo della formazione. Un corredo alquanto ambizioso di domande alle quali l'insieme dei contributi pervenuti, realisticamente, a fronte della vastità del tema, risponde in maniera aperta e differente. Pur tuttavia emergono posizioni che testimoniano una problematicità argomentativa esemplare nell'accertare il ripetersi di alcune tesi, nel farne emergere alcune di inedite e per osservare il trasformismo di alcuni apparenti postulati.

La prima tra queste è quella dell'Uomo Artigiano: in fondo non esiste. Compare ancora nell'estensione figurata che propone Sennet, ovvero un individuo iconico che amministra ora, attraverso la retorica delle mani,

l'influenza reciproca tra il conservatorismo di un passato preindustriale e la mobilità (di pensiero e attività) imposta da un modernismo, talvolta di maniera. Uomini capaci di emanciparsi attraverso i mestieri che cambiano in una società nella quale le competenze hanno la tendenza a diventare obsolete assai rapidamente (Rampini, 2010). Si riabilita però la nozione di mestiere artigiano, vale a dire considerare il lavoro in sé a cominciare dal piacere che esso restituisce nel svolgerlo liberamente, indipendentemente da questioni remunerative. Più propriamente dall'Uomo Artigiano si deve passare a un modo di "pensare artigiano", un abito mentale che non può più vestire un'acritica idea di ritorno a un languido passato. Né, tantomeno, quando si invoca il termine artigianato questo può più distinguere una forma d'impresa, necessariamente piccola. La realtà svela grandezze operative incerte e mobili in una variabilità di contesti territoriali ed economici che ospitano, ad esempio, servizi artigiani erogabili in "forma elettronica" senza perdita di qualità (prestazione mediata o remotizzata) e altri che richiedono una obbligatoria presenza fisica (prestazione personalizzata) (Micelli, 2011).
La seconda posizione attiene al rapporto con le tecnologie. Digitali per definizione. L'idea di fabbrica diffusa che perviene trasversalmente da molti dei saggi si muove in questa prospettiva tecnologica: un luogo di elaborazione collettiva (comunità di progetto) composto da numerose propaggini ideative, larghe o dimensionalmente ridotte, per produzioni just in time (Mascheroni, 2010). Si tratta di manifatture che incidono intenzionalmente nelle politiche industriali rivolte a valutare i temi della ricollocazione dei beni e servizi all'interno di mutati fenomeni economici e professionali. Per questo motivo se oggi è impossibile richiamarsi a un unico modello produttivo è analogamente improbabile riferirsi a un'unica figura di progettista [4]. Compaiono in forme spurie compagini di progettisti, così come si affermano produttori e prodotti che danno vita a Make Culture e a Make Space: attività che trovano nell'ammodernamento dei centri abitati il loro naturale e organico ambiente di sviluppo. Il progressivo consolidarsi di queste comunità digitali nei processi ideativi incide inoltre direttamente nelle pratiche della ricerca sperimentale da cui nascono Star-Up che alimentano spontaneamente tesi a supporto del New Craft. L'Olanda e l'Inghilterra rappresentano l'epicentro di questa sorta di Craft Renaissance. In questa area geografica è iniziata la meccanizzazione e li è pure stata annunciata la sua crisi. In Olanda, in particolare, fin dall'arrivo di Droog Design, a metà degli anni No-

vanta, l'artigianato è stato fatto coincidere con il bisogno di un più radicato contatto con i temi della riorganizzazione urbana. Gli oggetti realizzati con queste premesse sono stati percepiti come portatori di rinnovate abilità sociali (Antonelli, 2011).
Tornando a riflettere sul tentativo di aggregare in una qualche misura i contenuti dei singoli testi, si possono circoscrivere, con le cautele del caso, tre aree tematiche alle quali assegnare ambiti d'interesse critico-speculativo. La prima di queste si accosta alla sfera del moderno artigianato con un'attenzione pluridisciplinare e storiografica e pertanto con inclinazioni a relazioni più aperte e non liminari. Alla seconda possiamo ascrivere il tema delle azioni sul campo dalle quali osservare il New Craft in proporzione al manifestarsi di tracce Design Driven. Da queste pagine emerge come la ricerca applicata sia una strada maestra per la sperimentazione progettuale e non secondaria per verificare ipotesi teoriche. La terza, meno prevedibile, chiama in causa la comunità scientifica nella sua componente dedita allo studio della grafica e della comunicazione visiva: dall'audiovisivo ibridato, come strumento di valorizzazione dei luoghi (audiovisivo + exhibit + experience), si passa alla trasposizione e sedimentazione di segni e linguaggi sviluppati in contesti spontanei e popolari, fino a includere il recupero delle tecniche tradizionali di stampa.
Procedendo con la suddivisione appena fissata, osserviamo che il saggio di Bettiol, Di Maria e Micelli sottolinei come ineluttabile, ai fini di ogni ipotesi sostenibile di crescita economica dell'artigianato, la triangolazione tra l'ingegno del fare, il design e gli strumenti tecnologici. Una intelaiatura nella quale il ruolo del sistema design, oltre che generatore di prassi del progetto, diviene il luogo privilegiato della sperimentazione di processi di consumo e produttivi. Un percorso virtuosamente non lineare che si fa nonostante tutto attraversare dalle proprietà di una industria 4.0 (automatizzata e interconnessa) che agisce contestualmente nella dimensione fisica e sociale dello spazio produttivo. Ma, oltre a ciò, la condizione necessaria e sufficiente perché sia possibile un sistema artigiano regolarmente rinnovabile negli strumenti, è dettata dalla formazione di soggetti specializzati per questi compiti, un tema – sostengono gli autori – del tutto sottostimato dall'agenda politica. Senza profili e competenze professionali all'altezza, una nuova esperienza del progetto difficilmente potrà contribuire alla definizione di un riformato modo di agire nei molteplici territori dell'artigianato. L'esegesi di un "linguaggio delle cose" caratterizza il testo di Follesa. Un aspetto che si

esercita nella ricaduta tecnica e culturale derivante da un articolato confronto tra artigianato (storico) e design (contemporaneo) riproposto ciclicamente nella complementarità dei rispettivi assunti. Una sorta di controversia che prevede il superamento dei rispettivi dogmi per accogliere le istanze di una società la quale non si riconosce in una tradizione annichilita dallo standard e da mestieri Handmade contrassegnati da individualismi febbrili. Tutti possono essere, nelle rispettive mansioni, portatori di utili e sinergiche competenze.
Il contributo di Carullo e La Balestra osserva i territori in comune tra design e artigianato traguardandoli dal punto di vista della stratificazione folcloristica, una "categoria" alla quale poter attribuire un corredo valoriale persistente per l'inalienabilità del suo contenuto storico. La storia come regno della lunga durata rappresenta una riserva di conoscenze e saperi nella quale naturalmente si esprime l'artigianato che, in ragione di ciò – come l'arte - può evitare la scadenza dei suoi beni (De Fusco, 2012). Il folclore, parola complessa e densa di equivoci ai quali è sempre necessario reagire, può allora dialogare con il design in virtù della sua tensione ideologica verso un'innovazione che, se privata di pregiudizi iconoclasti, traduce e non tradisce la storia.
L'essay di Lupo delinea la dipendenza tra design e artigianato attraverso processi Cultural Drive. Una trattazione riprodotta attraverso una sorta di organismo Craft interpretato come complesso sistema dell'Heritage in quanto giacimento di conoscenze irripetibili. Ma affinché si realizzi questa prospettiva è necessario rinegoziare le oratorie di un artigianato storicizzato su visioni naif e metodi autoreferenziali, esigendo – al contempo – dalle scienze del design di rinunciare a visioni precostituite. Anche il dualismo tra il territorio fisico sostenuto da un tradizionale Genius Loci manifatturiero e la pervasività della terza o quarta rivoluzione industriale (che fagocita l'idea di un unico modello di innovazione) è da superare valutando come la cultura sia in grado di sostenere Policies che garantiscano spazio a tutti. La riflessione condotta da De Giorgi e Coraglia muove dall'osservare Case History legati a modelli esperienziali da cui estrarre esempi di buone pratiche finalizzati ad attività di servizio per il territorio in una cornice open source. Scenario, questo, che include ancora la verifica dei compiti assegnati agli attori in campo, siano essi designer, aziende, enti, università, delineando per tutti le relative responsabilità operative. Quella del ricercatore, in particolare, deve recuperare una maggiore attitudine all'interdisciplinarietà.

Al secondo dei tre temi si collega l'indagine di Sbordone e Veneziano che riferisce – dopo una diffusa premessa storico-critica – di un training didattico condotto sul tema della nutrizione nell'ambito del programma World Design. Utilizzando processi Hand-Made integrati alla formazione Learning-by-Doing, l'esperienza comunica prassi di integrazione, tra progettisti e piccole artigiani, sostenute tecnologicamente dal Digital Manufactoring e convalidate da dinamiche collaborative di Coworking. Bessa e Pizzocaro rivolgono uno sguardo lungo a usanze artigiane arcaiche e pre-progettuali, raccontando di un caso di studio alquanto specifico per la particolarità dei luoghi da cui proviene. Illustrano i risultati di una ricerca svolta, secondo metodi etnografici, nei territori brasiliani del Rio Grande do Norte. Descrivono, le autrici, come in questi casi la mansione potenziale del design, al netto di tutte le possibili declinazioni tecniche, sia innanzitutto quella di intermediario e "agente" culturale al servizio di processi di valorizzazione delle risorse del luogo. Un compito altresì dettato dalle necessità di superare le contraddizioni tra le politiche locali e le strategie nazionali (sostegno ai processi di "meccanizzazione"), scongiurando ipotesi di sradicamento di abilità endogene tipiche di una maestria Faber che in questi casi concretamente sopravvive. La dissertazione di James Stevens si dipana – al contrario – intorno alle capacità "fabbricative" di una stampante 3d "ibridata" per permettere un Hackeraggio (paradossale) da parte dell'artigiano. Il fine è quello di sperimentare prodotti contemporanei realizzati secondo "tensioni operative" di tipo tradizionale. Si percepisce un sistema combinato su base matematica nel quale l'interazione e il controllo tattile artigiano lavora in tandem con il codice informatico preordinato nella stampante, generando un artefatto che differisce sempre dal modello digitale originario. Nella terza e ultima tematica la comunicazione visiva e multimediale, a servizio della promozione dell'artigianato, è al centro delle analisi di Ceccarelli che descrive quanto è stato prodotto in occasione di Expo 2015, e in mostra, nel 2017, a Milano, presso la Triennale. Esperienze finalizzate a far conoscere le tipicità dell'artigianato sardo attraverso una modalità narrativa nella quale la comunicazione è strumento e conclusione del progetto. Una modalità di fare Storytelling costruita sulla trasposizione di casi analoghi di "racconto" attuati in passato da artisti quali Costantino Nivola e Eugenio Tavolara. Daniela Piscitelli compone un testo nel quale riannoda una "linea" della grafica italiana, che attraversa tutto il paese, contrassegnata dall'avere attinto dal patrimonio

segnico delle culture materiali-artigianali locali. Un andamento deduttivo che rivela come la tradizione si compone in assoluto di doti simboliche e figurative le quali, alternativamente, si "materializzano" in trasposizioni formali e in grammatiche visive. Un focus comune caratterizza invece i contributi di Bonini Lessing, Bulegato e Farias e di Caccamo, Vendetti riguardo le problematiche ri-aperte dal recupero della Letterpress come tecnica di stampa. Nel primo saggio gli autori ricostruiscono lo stato dell'arte, una sorta di "riscossa tipografica", che accomuna diverse esperienze internazionali, tra cui l'Italia. Una rigenerazione che pone particolareggiate questioni filologiche rispetto al carattere tipografico, inteso come "reperto" culturale di antiche sapienze, con ricadute sensibili in una storia del design che va nondimeno aggiornata. Aggiornate anche le opportunità offerte dal Letterpress a una editoria indipendente che coglie nella stampa predigitale l'occasione di coltivare una forma colta di New Craft. Caccamo e Vendetti, in linea con le problematiche evidenziate da Bonini Lessing et al., si concentrano sulle dinamiche che possono far interagire le tecnologie di stampa digitale con le tecniche di stampa a caratteri mobili, ipotizzando logiche di utilizzazione implementative e non suppletive. Riabilitano così il concetto di "risarcimento", caro alle teorie del restauro architettonico di Gustavo Giovannoni, per prefigurare un uso "critico" dei caratteri mobili mancanti e da riprodurre in stampa 3D.

Quel che si ritrae, in sintesi da *MD Journal 7*, è un volto parziale del New Craft, eppure in grado di raffigurare un'area resistente e composita nella quale convivono ancora conoscenze storicizzate, economie inventive e progetti corali. Un luogo distintamente reale e retorico nel quale sopravvive la ricerca per la qualità del lavoro, il desiderio di miglioramento delle tecniche, la vocazione alla sperimentazione materiale e dei materiali, il radicamento di "comunità di pratiche" socialmente riconosciute. Uno spazio dove prevale la compresenza di forme di creatività definibili oggi come Thinkering (Antonelli, 2011), ovvero un'area neutra nella quale procedere in modo sperimentale, pragmatico e adattivo verso le opportunità che si generano evitando competizioni tra artigiani digitali e tradizionali che nella pratica non esistono. Ma non è, quello descritto, uno scenario idealizzato. Al contrario, il mosaico che si compone in ragione di un contraddittorio ricorrente tra artigianato e design dimostra che è, si, composto da tessere simmetriche e complementari, ma anche dissonanti per i non pochi malintesi disciplinari che persistono. Se da

un lato si può stabilire che l'inalienabilità dell'artigianato in quanto insieme non divisibile tra saperi storici e nuovi saperi è tale solo se si valicano posizioni prefissate e falsi miti, dall'altro, il design, nella sua vocazione all'innovazione sostenibile, deve agire in termini di proiezione strategicamente inclusiva nell'associare competenze e risorse. Un traguardo che prevede un modello duttile, leggero non perché bisogna privare il design del confronto tra le prerogative della produzione seriale e la necessità del pezzo unico, ma in quanto processo di costante affiancamento alla cultura artigiana e non di anticipo o sostituzione.

NOTE

[1] Sono da richiamare la "Revelations. The international fine craft and creation event", fiera biennale dell'alto artigianato al Grand Palais di Parigi, a partire dal 2013; la "New Craft" del 2016, presso la XXI Triennale di Milano, mostra curata da Stefano Micelli; L'"Homo Faber" del 2018, esposizione dell'artigianato legato al lusso organizzata all'Isola di San Giorgio a Venezia, a cura della Fondazione Michelangelo; la "Doppia Firma/Double Signature. A Dialog between design and artisanal excellence" (rassegna giunta nel 2019 alla 4° edizione, organizzata in occasione della Milano Design Week) curata da Michelangelo Foundation; la "Louis Vitton. Object Nomade", collezione avviata dal 2012 e proposta a Milano all'interno della del Salone del Mobile 2019; la "Hermes. Dietro le Quinte", accolta nel 2019 nel museo dell'Ara Pacis di Roma.

[2] Chris Anderson nell'ottobre del 2004, in articolo pubblicato su *Wired Magazine*, elabora il concetto di "coda lunga" per tracciare un modello economico (Amazon ne è un esempio) nel quale i ricavi per una azienda si ottengono, oltre che commercializzando consistenti unità di pochi oggetti, ugualmente vendendo molte unità di numerosi oggetti diversi.

[3] Cfr., su questi temi si leggano: Claude Lévi-Strauss, *Discorso per il premio Nonino*, https://www.lavoroperlapersona.it/attualita-della-cultura-artigiana/ [1 febbraio 1986], Jeff Howe, *Crowdsourcing. Il valore partecipativo come risorsa per il futuro del business*, Napoli, Sossella, 2010, pp. 200; Stefano Maffei, *Artigianato oggi, Comprendere i processi innovativi contemporanei tra design, nuove forme di progetto e creatività ed evoluzione dei modelli di produzione*, pp. 19-26, in: Venanzio Arquilla, *Intenzioni creative*. *Creative Ways*, Santarcangelo di Romagna (RN), Maggioli editore, 2011; Chris Anderson, "In the Next Industrial Revolution, Atoms Are the New Bits", *Wired Magazine*, disponibile su http://www.wired.com/magazine/2010/01/ff_newrevolution/

REFERENCES

Argan Giulio Carlo, *Risposta a un'inchiesta sull'artigianato*, Zodiac, pp. 1-7, **1959**, ripubblicato in Argan Giulio Carlo (a cura di Claudio Gamba), *Progetto e Oggetto,* Milano, Medusa, 2003, pp. 223.

Alison Fllippo, De Fusco Renato, *Artidesign*, Firenze, Altralinea, 2018 (ed. or. **1991**), pp. 142.

De Fusco Renato, *Made in Italy. Storia del design Italiano*, Roma-Bari, Editori Laterza, **2007**, pp. 330.

Rampini Federico, "Homo Faber", *La Repubblica*, 20 marzo **2010**.

Antonelli Paola, "States of Design 03: Thinkering", *Domusweb*, https://www.domusweb.it/it/design/2011/07/04/states-of-design-03-thinkering.html [4 luglio 2011].

Micelli Stefano, *Futuro Artigiano*, Marsilio, Venezia, **2011**, pp. 221.

Mascheroni Loredana, "Autoprogettazione 2.0", *Domus*, n. 959, **2012**, pp. 76-83.

De Fusco Renato, *Filosofia del design*, Torino, Einaudi, **2012**, pp. 240.

Micelli Stefano, *Fare e innovare. Il nuovo lavoro artigiano*, il Mulino, Bologna, **2016**, pp. 122.

Dallocchio Maurizio (a cura di), con Alessandra Ricci e Matteo Vizzaccaro, *Costruttori di valore. Il ruolo strategico del saper fare italiano*, Venezia, Marsilio Editore-Fondazione Cologni, **2016**, pp. 156.

La Pietra Ugo, *Fatto ad arte. Né arte né design. Scritti e disegni (1976-2018*), Venezia, Marsilio, **2018**, pp. 255.

Fare design e artigianato

Nuovi approcci, comunità e territori

Claudia De Giorgi Politecnico di Torino, Dipartimento di Architettura e Design
claudia.degiorgi@polito.it
Valentina Coraglia Politecnico di Torino, Dipartimento di Architettura e Design
valentina.coraglia@polito.it

La riflessione sul rapporto tra design e territorio è più che mai intensa, ed evidenzia che l'accezione di comunità si è evoluta oltre le connotazioni locali e i confini culturali andando a considerare, come campo d'azione, un mondo dilatato, da riscoprire e reinventare attraverso riflessioni multidisciplinari sul rapporto con le risorse, le culture materiali a esse legate e la dimensione stessa della nostra presenza sul pianeta.
Ai designer e agli artigiani si affiancano figure nuove (dai sociologi ai *maker*) e insieme entrano a far parte delle comunità sviluppando sperimentazioni in cui il territorio locale è il primo destinatario, ma non l'unico, di azioni che si configurano come *best practice* cui ispirarsi liberamente.

Nuove comunità, Artigianato, Cultura materiale, Riscoperta, Sperimentazione

The debate on the relationship between design and territory is more than ever alive, and highlights that the meaning of community has evolved beyond local connotations and cultural boundaries by considering, as a field of action, an expanded world, to be rediscovered and reinvented through multidisciplinary reflections on the relationship with resources, the material cultures linked to them and the real dimension of our presence on the planet.
Designers and craftsmen are joined by new figures (from sociologists to makers), and together they become part of communities developing experiments in which the local territory is the first recipient, but not the only one, of actions that are configured as best practices to be freely inspired.

New communities, Crafts, Material culture, Rediscovery, Experimentation

C. De Giorgi Orcid id 0000-0002-9667-5330
V. Coraglia Orcid id 0000-0003-2098-6287

ISSN 2531-9477 [online], ISBN 978-88-85885-09-7 [print]

A più di dieci anni dall'esperienza di *MANUfatto_ArtigianatoComunitàDesign* [1] si rafforza nelle autrici la convinzione che la dimensione della comunità, nel senso di una nuova comunità allargata nella geografia e nei ruoli ("*community*"), sia l'ambiente privilegiato per lo sviluppo di azioni e politiche *design-oriented* finalizzate alla riscoperta e allo sviluppo delle culture materiali e delle tradizioni artigianali.
In quell'occasione, otto diverse esperienze attivate da designer in collaborazione con comunità artigianali operanti sul territorio regionale erano state documentate in una mostra che metteva a fuoco il ruolo del design nella valorizzazione delle tradizioni, delle competenze e delle azioni in filiera dell'artigianato tipico. Le comunità di artigiani, i designer, l'università e l'ente pubblico erano i protagonisti censiti e coinvolti, con diversi schemi di collaborazione, in queste operazioni di valorizzazione "corale" della cultura artigianale e materiale di diverse aree del Piemonte (De Giorgi, Germak, 2008).
Oggi, più di ieri, il rapporto del design con il territorio risulta protagonista della riflessione disciplinare: è evidente che la stessa accezione del territorio si è evoluta e, pur conservando l'attenzione alle connotazioni locali, si è ampliata in modo sorprendente, superando confini fisici e culturali in una condizione continua di "deterritorializzazione e riterritorializzazione" (Imbesi, 2014, p. 154) e prendendo come campo d'azione un mondo dilatato, da riscoprire e reinventare attraverso riflessioni a più teste e a più mani (designer, artigiani, antropologi, filosofi, esperti di materiali…) su temi che toccano, sfidandolo, il concetto di territorio come "giacimento" (Cristallo, 2014, p. 149) di identità culturale (Follesa, 2013), il rapporto con le genti, le risorse, le culture materiali a esse legate e la dimensione stessa della nostra presenza sul pianeta.

Design e artigianato: nuovi approcci

Di seguito sono presentati alcuni inediti approcci emergenti al "fare design e artigianato" in nuove comunità e territori. Un piccolo numero di casi-studio, certamente ampliabile nei futuri sviluppi della ricerca oggetto di questo articolo, testimonia che «il design ha la possibilità di evolversi in qualcosa che somiglia a un'opera aperta – modelli condivisi e interpretati attraverso la rete – e, contemporaneamente, ha la capacità di dare nuovo valore agli aspetti del saper fare tradizionale proprio interagendo con il mondo immateriale dei bit» (Lotti, Trivellin, 2017, p. 67).
Progettisti-esploratori partono alla ricerca di nuove esperienze da vivere in territori che non gli apparten-

01

gono, ma di cui rafforzano l'identità attraverso le loro azioni: *team* di creativi di diverse provenienze disciplinari e geografiche si incontrano in rete o dal vivo, per vocazione o per rispondere a una *call*, e affrontano sfide dedicate alla valorizzazione di culture e luoghi specifici da cui è possibile distillare protocolli metodologici applicabili altrove.
Emerge dai casi selezionati un nuovo dinamismo nell'approccio al rapporto complesso tra artigianato, comunità e design: in bilico tra scienze, *humanities*, manualità e digitalizzazione. I nuovi protagonisti cercano, e sovente trovano, i loro nuovi territori in un mondo fatto di luoghi identitari di cui non percepiscono più i confini, e realizzano esperienze uniche che nascono già per essere riproposte anche altrove.

01
Vicky Katrin, Polvere. Manufatti ceramici unici realizzati tramite seconda cottura in cavità scavate nel terreno

Design senza confini

Vicky Katrin, designer e fotografa formatasi tra Design Academy di Eindhoven e Politecnico di Torino, propone il suo laboratorio di ceramica, *Polvere*, come realtà itinerante tra l'Europa e il Sud America: ovunque si trovi, reperisce sul posto quanto necessario (l'acqua e l'argilla innanzitutto, e quindi trucioli, fogliame, pietre raccolte in loco) per realizzare manufatti ceramici dalle forme archetipe, sempre diversi, che catturano lo spirito del luogo e che lei poi spedisce per il mondo tramite il suo sito web. Amante della ricerca, Katrin ha riscoperto un antico metodo vichingo per la produzione delle cerami-

che (che lei utilizza aggiornandolo con tecniche contemporanee) che prevede la seconda cottura all'interno di una cavità scavata nel terreno: il fuoco, imprigionato dalle pietre, induce caratterizzazioni cromatiche differenti a seconda degli elementi raccolti, che riflettono il territorio che momentaneamente la ospita nel rispetto dei suoi ritmi e delle sue risorse [fig. 01].
Anche nell'ottica di fronteggiare il progressivo abbandono dei centri storici italiani (Micelli, Pellegrini, 2018), nel 2015 Tobias Luthe, ricercatore dell'ETH di Zurigo, sceglie una borgata da tempo disabitata presso Ostana, paese montano del Basso Piemonte, per fondare il Monviso Institute: un centro di ricerca, didattica e imprenditoria per la sostenibilità che prende vita dalle sue ricerche sul rapporto tra innovazione, design e territorio. Nella struttura in legno passiva che ospita il Laboratorio, realizzata con approccio circolare utilizzando risorse locali ibridate con tecnologie avanzate, si svolgono sperimentazioni a 360° in collaborazione con la rete di sostenitori (è attiva una linea di *crowdfunding* internazionale), con la comunità del luogo e con associazioni e università europee. Alcune sono dedicate alla realizzazione di sistemi di costruzione modulari e flessibili con le pietre locali, altre alla re-introduzione in loco della coltivazione della canapa per la produzione di attrezzature per gli sport montani, altre ancora alla realizzazione di infissi in legno locale (Luthe, Von Kutzschenbach, 2016) [fig. 02].

Sfide tecnologiche

Con l'obiettivo di investigare nuovi percorsi progettuali in grado di frenare il declino della produzione del vetro di Murano, nel 2011 nasce a Venezia il collettivo *Breaking the Mould* (a significare "rottura con i vecchi modi di fare"): sette creativi italiani designer, esperti di materiali, grafici e *video maker*, in collaborazione con artigiani locali del vetro e la storica azienda Salviati, lanciano una sperimentazione dedicata ad aggiornare l'identità del vetro di Murano riavvicinando la fase progettuale alla fase realizzativa. Progettisti e artigiani lavorano fianco a fianco e ibridano le antiche tecniche di soffiatura del vetro in stampo con tecnologie e materiali innovativi quali i tessuti silicei per creare nuovi pattern e i materiali neoceramici del CNR, stampabili in 3D, a "vestire" i manufatti in vetro. La collezione è stata più volte esposta per testimoniare la flessibilità delle proposte e la vocazione del progetto a diventare un servizio a disposizione delle aziende del territorio muranese [fig. 03].
Nel caso del progetto-concorso "LabCube", attivo dal 2017 su iniziativa di Camera di commercio di Torino,

Confartigianato Imprese Torino, FabLab Torino e Turn Design Community (associazione di designer e creativi del torinese), i progettisti sono invitati dagli Enti promotori a unirsi in *team* composti da un designer, un artigiano e un *maker* in risposta a un bando in cui si rimarca l'importanza della contaminazione tra i saperi delle diverse figure partecipanti, la capacità di fare *network* e l'applicazione consapevole delle nuove tecnologie. Nel 2018-19 oggetto del bando è stata la definizione di alcuni prodotti di *merchandising* per la Reggia di Venaria Reale (To), in grado di condensarne e trasmetterne i valori culturali ai visitatori che li porteranno con sé nei loro Paesi al ritorno dalla visita.

02

02
Monviso Institute. Prototipi di attrezzature sportive ottenuti tramite l'ibridazione di legno e canapa locali con materiali avanzati

03

La partecipazione come condizione

Il caso inglese di Assemble Studio prende vita nel 2010 nei quartieri in fermento della *East-London*: un collettivo di giovani architetti e designer si dedica ad attività di progettazione a favore di realtà trascurate quali le aree periferiche delle grandi città inglesi, che riflettono il disagio delle comunità marginali, lavorando con un approccio *low budget* che utilizza come co-progettisti e forza lavoro gli stessi componenti delle comunità ospitanti. Nel 2013 Assemble è stato impegnato nella rigenerazione del quartiere di Liverpool Granby Four Street, in collaborazione con l'omonima associazione locale e Steinbeck Studio, ente finanziatore. L'obiettivo era rendere il quartiere nuovamente accogliente restituendo alla comunità aree rigenerate: tra queste, un laboratorio di ceramica per la comunità, il Granby Workshop, che ha prodotto manufatti ad hoc per le abitazioni dei residenti quali ceramiche per la casa e la cucina, piastrelle per il bagno e blocchi per caminetti. La fama di questi prodotti ha oltrepassato il quartiere e contribuito a trasformare il laboratorio in una nuova impresa locale che ha incrementato il valore dell'intero progetto, vincendo il Turner Prize 2015 e meritando l'ingresso delle ceramiche nella collezione permanente del Victoria & Albert Museum [fig. 04].

03
Breaking the Mould. Collezione di vasi "ibridi" in vetro soffiato in stampo e neoceramici stampati 3D

Banca del Fare, iniziativa dell'Associazione Onlus Parco Culturale Alta Langa (Cn), propone l'approccio partecipativo in forma di laboratori aperti con obiettivo la conservazione del patrimonio architettonico e la valorizzazione della cultura materiale locali. Tra i progetti promossi, il recupero dei "*Ciabòt*" (casotti rurali in pietra e legno di castagno tipici del paesaggio piemontese dell'Alta Langa, oggi in stato di abbandono) attraverso un cantiere-scuola estivo accessibile innanzitutto agli studenti di architettura, design e ingegneria, ma anche a chiunque lo desideri. Il progetto, attivo dal 2016, ha già fruttato il restauro della casa-base del progetto, di un *ciabòt* e la condivisione di un "saper fare" altrimenti destinato all'abbandono con una nuova comunità allargata di più di 200 persone provenienti da tutto il mondo, in cui una comune conoscenza esperienziale è stata attivata (Niedderer, Townsend, 2014) e in cui ognuno è custode di una eredità culturale da reinterpretare per contribuire, più o meno attivamente, al futuro dell'Alta Langa [fig. 05].

Riflessioni

Commoventi, sensibili, i casi studio analizzati guardano al passato con rispetto, preservandolo dall'oblio e rinnovando i linguaggi dell'artigianato senza abdicare alla seduzione della perfezione ripetitiva; parlano di comunità meta-territoriali o territoriali per l'occasione (un concorso ad esempio), in cui i designer sono di volta in volta parte integrante e non elemento aggiunto.

Come sottolinea anche la Convenzione di Faro [2] (Council of Europe, 2005), è fondamentale promuovere un approccio partecipato alle azioni di salvaguardia e rivalutazione del patrimonio culturale. Una nuova forma di collettività pare dunque confermarsi quale dimensione attuale e, forse, futura dell'artigianato: non più soltanto nell'accezione di comune radicamento territoriale ma di piattaforma fisica o virtuale dilatata in cui comunicare, "fare" ("*make*") e creare guardando alle tradizioni vicine e lontane come riferimenti provenienti dal passato e come scommesse per il futuro.

Le culture materiali più antiche diventano un'occasione per studiare e riscoprire modi di fare che, ibridati e intrecciati ai più nuovi in modo spontaneo e disinibito, ma sostenibile, intrattengono discorsi progettuali a più voci e più linguaggi, da ambiti diversi e paradigmi tecnologici lontani, quali i saperi analogici e i saperi digitali che cita Aldo Bonomi (Bonomi, 2014, p. 383).

La dimensione della sperimentazione e della condivisione delle esperienze è condizione necessaria a questi

04

04
Assemble Studio. Attività comunitarie presso il laboratorio di ceramica Granby Workshop

nuovi modi di fare progetto, che guardano al valore del territorio e della sua cultura in ottica replicabile ed esportabile, allargabile alla cura del pianeta e delle sue risorse a rischio di estinzione (Larsen, Logan, 2018).
Una condizione comune alle esperienze citate è il loro caratterizzarsi come *open source*: riscoprire e preservare senza custodire gelosamente, diffondere i risultati ottenuti condividendo i propri metodi di ricerca, affinché le conoscenze possano essere trasmesse ad altre comunità in altri territori e alle generazioni future sono gli obiettivi finali, forse tra i più alti, di questi nuovi modi di progettare in/con/per le comunità, che rimandano alla riflessione sui modi in cui convivere nella "comunità globale" cui apparteniamo tutti.
Al design sta dunque oggi il compito di connettere i bisogni, anche inespressi, dei diversi attori e territori e, entrando a far parte delle comunità, creare le opportunità per le sperimentazioni reinventando insieme agli artigiani (…e ai tecnologi, agli storici, ai sociologi, agli antropologi, agli specialisti di nuovi materiali, ai *maker*, agli artisti) obiettivi e linguaggi comuni (Valentine, 2011) costruire "ponti" tra gli attori coinvolti (Corbin, 2018) e catalizzare una audience ampia (Dunne, Raby, 2013) attraverso cui i patrimoni dimenticati, non solo materiali, possano di nuovo esprimersi e, con il supporto delle istituzioni, far rifiorire comunità e saperi oggi quasi perduti. Sono sfide "estreme" che alcuni progettisti di oggi, un po' visionari un po' utopisti come quelli in precedenza pro-

05

posti, affrontano non da soli: con modestia, sensibilità e capacità di mediazione, si confrontano con specialisti altri e con detentori di antichi saperi. Si avvalgono di strategie nuove, ricorrono a tecnologie avanzate e a materiali riscoperti o di ultima generazione, accostati o sostituiti in atti creativi complessi che affrontano, in modo sistemico, il design e re-design di prodotti tipici fino ad abbracciare con uno sguardo a tutto tondo i temi delle tecniche costruttive e del componente edilizio per il rilancio di territori da ripopolare, riportando in luce la loro unicità e il loro valore per le comunità del futuro.

05
Banca del Fare. Rifacimento della copertura di un "*ciabot*" con materiali e tecniche tradizionali

NOTE

[1] Mostra MANUfatto_ArtigianatoComunitàDesign, a cura di Claudia De Giorgi e Claudio Germak, Castiglia di Saluzzo, giugno-settembre 2008.

[2] La Convezione di Faro, emanata nel 2005 a Faro (PT) dal Consiglio Europeo, sottolinea il valore dell'eredità culturale per la società introducendo il concetto di "eredità-patrimonio culturale" e promuovendone l'accesso ai cittadini, in particolare giovani e soggetti svantaggiati. Sottoscritta dall'Italia nel 2013, è per ora ratificata da 17 stati membri del Consiglio Europeo, ma non dall'Italia.

REFERENCES

Council of Europe, *Convention on the Value of Cultural Heritage for Society,* **2005**. http://www.coe.int/ [giugno 2019]

De Giorgi Claudia, Germak Claudio, *MANUfatto. ArtigianatoComunitàDesign*, Milano, Silvana Editoriale, **2008**, pp. 160.

Valentine Louise, "Craft as a form of mindful inquiry", *The Design Journal*, n. 14(3), **2011**, pp. 283-306.

Dunne Antony, Raby Fiona, *Speculate everything. Design, fiction and social dreaming.* Cambridge, MIT Press, **2013**, pp. 224.

Follesa Stefano, *Design & Identità*, Milano, Franco Angeli, **2013**, pp. 160.

Bonomi Aldo, "Il "non più" e il "non ancora" dei distretti industriali", pp. 382-385, in Beppe Finessi (a cura di), *Il design italiano oltre la crisi. Autarchia, austerità, autoproduzione*, Mantova, Corraini, **2014**, pp. 400.

Cristallo Vincenzo, "Territorio e design tra contesto e identità", pp. 146-153, in Loredana Di Lucchio (a cura di), *Territori e valori per il design italiano*, Roma, Roma Design Più, **2014**, pp.160.

Imbesi Lorenzo, "Il design de-territorializzato", pp. 154-159, in Loredana Di Lucchio (a cura di), *Territori e valori per il design italiano*, Roma, Roma Design Più, **2014**, pp.160.

Niedderer Kristina, Townsend Katherine, "Designing craft research: joining emotion and knowledge", *The Design Journal*, n. 17(4), **2014**, pp. 624-647.

Luthe Tobias, Von Kutzschenbach Michael, "Building Common Ground in Mental Models of Sustainability", *Sustainability*, n. 9(5), **2016**, pp. 247-254.

Lotti Giuseppe, Trivellin Eleonora, "Una possibile strategia per il prodotto italiano", *MD Journal*, n. 4, **2017**, pp. 60-73.

Corbin Liz, "Foreword", pp. 6-7, in Seetal Solanki (a cura di), *Why Materials Matter. Responsible Design for a Better World*, Londra, Prestel, **2018**, pp. 239.

Larsen Peter Bille, Logan William, *World Heritage and sustainable development: new directions in World Heritage management*, Londra, Routledge, **2018**, pp. 310.

Micelli Ezio, Pellegrini Paola, "Wasting heritage. The slow abandonment of the Italian Historic Centers", *Journal of Cultural Heritage*, n. 31, **2018**, pp. 180-188.