

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



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, Rossana Carullo, 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, Giuseppe Mincoelli, 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 Vasqu  z, Alessandro Vicari, Stefano Zagnoni, Michele Zannoni, 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, Universit   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

DESIGN & NEW CRAFT



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

- 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 poliseimia 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.

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 espone 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 Dallochio 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» (Dallochio, 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 (Ram-pini, 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 lì 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 sottolinea 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 traguandandoli 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 naïf 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 Manufacturing e convalidate da dinamiche collaborative di Coworking. Bessa e Pizzocarò 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 Tivolari. Daniela Piscitelli compone un testo nel quale riannoda una “linea” della grafica italiana, che attraversa tutto il paese, contrassegnata dall'aver 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, sì, 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 4ª 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 Filippio, 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.
- Dalocchio 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.

New craft

Saper fare, tecnologia e design
per una produzione sostenibile

Marco Bettiol Università di Padova, Dipartimento di Scienze Economiche e Aziendali

"Marco Fanno" marco.bettiol@unipd.it

Eleonora Di Maria Università di Padova, Dipartimento di Scienze Economiche e Aziendali

"Marco Fanno" eleonora.dimaria@unipd.it

Stefano Micelli Università Ca' Foscari di Venezia, Dipartimento di Management

micelli@unive.it

L'articolo propone una lettura che prevede una combinazione originale tra lavoro artigiano e macchine digitali con l'obiettivo di garantire personalizzazione del prodotto e qualità non solo a poche nicchie di mercato. È il designer che ha il compito di definire un perimetro dedicato all'interazione con il cliente, che valuta un possibile equilibrio fra tradizione e digitale, che identifica spazi di personalizzazione del prodotto. Perché un design centrato su una nuova cultura del lavoro e del consumo possa prendere piede, è necessario un capitale umano all'altezza. L'Italia ha oggi la necessità di affrontare una duplice sfida: aumentare il numero di profili legati ai mestieri artigianali e tecnici nelle aziende, dall'altro dare maggiore qualità alla formazione.

Design, Artigianato, Industria 4.0, Manifattura, Digitale

This article proposes an interpretation that envisages an original combination of craftsman's work and digital machines with the aim of guaranteeing product customization and quality not only to a few market niches. The designer is in charge of defining a perimeter dedicated to interaction with the customer, a possible balance between tradition and digital and spaces for product customization. For a design based on a new culture of work and consumption to take hold, a qualified human capital is necessary. Today, Italy faces a double challenge: on the one hand to increase the number of profiles related to crafts and technical jobs in companies, on the other to give higher quality to the training process.

Design, Craft, Industry 4.0, Manufacturing, Digital

La riscoperta del lavoro artigiano

Nel corso degli ultimi vent'anni la figura dell'artigiano ha conosciuto una rivalutazione significativa. Studi e ricerche provenienti da discipline diverse hanno contribuito a rimettere in evidenza un'idea di lavoro il cui valore è stato amplificato in modo significativo dagli investimenti in comunicazione promossi da numerose imprese internazionali appartenenti a settori diversi, dall'arredo alla meccanica, dalla moda all'agroalimentare. Il rinnovato interesse per il lavoro artigiano è legato a due temi cruciali. Da un lato il saper fare artigiano costituisce una leva essenziale per la qualità della produzione, soprattutto quando il prodotto viene personalizzato sulla base delle richieste del cliente finale, dall'altro il gesto dell'artigiano conferisce qualità culturale e senso a prodotti altrimenti senz'anima (Sennett, 2008). Un'idea di qualità rinnovata, incardinata sulla visibilità del segno umano più che sulla rispondenza del prodotto a specifiche tecniche definite a priori così come un'idea di valore centrata sulla personalizzazione del prodotto su larga scala, grazie a competenze distintive di ascolto e di interpretazione della domanda, hanno rilanciato la figura dell'artigiano come fattore di crescita economica e di unicità della produzione (Bettiol, 2015; Micelli 2011).

I primi a interrogarsi sugli aspetti determinanti del valore all'indomani della crisi del 2008 sono stati i grandi marchi del lusso. Grandi gruppi come LVMH, Hermès e Richmond hanno puntato sul saper fare artigiano come elemento distintivo di prodotti unici e culturalmente rilevanti. L'impegno legato alla valorizzazione del saper fare ha preso direzioni diverse: si sono moltiplicate le campagne pubblicitarie intese a promuovere il lavoro artigiano come fattore distintivo dell'offerta di qualità; sono stati sviluppati format narrativi innovativi che, in alcuni casi, hanno assunto una connotazione stabile; sono state avviate fondazioni culturali le cui finalità sono legate esplicitamente alla valorizzazione del saper fare della tradizione. Questa enfasi sull'importanza del saper fare è oggi propria di una varietà di imprese impegnate nella ridefinizione del proprio rapporto con il consumatore finale. È emblematico, in questa prospettiva, l'impegno di un'istituzione come Altagamma nel recente sforzo di valorizzazione dei mestieri del Made in Italy e nel rilancio complessivo dell'immagine del lavoro di qualità in ambito manifatturiero (Altagamma, 2019).

Il mondo del design ha avuto un ruolo importante nell'accompagnare questo processo di rivalutazione. La cultura del progetto ha saputo mettere da parte, quando utile e rilevante, il legame con le logiche tipiche della produzio-

ne di massa per avvicinarsi alle potenzialità economiche e sociali riconducibili alla promozione di serie limitate e di prodotti su misura. Questo percorso ha beneficiato sia dell'interesse crescente di grandi marchi attivi a scala internazionale interessati a differenziare la propria offerta promuovendo serie limitate legate a momenti e contesti specifici, sia delle potenzialità offerte da nuovi canali di comunicazione e di vendita presenti sul web che hanno favorito la nascita e lo sviluppo di numerosi progetti imprenditoriali indipendenti.

Per molte imprese italiane attive sul fronte del progetto la riscoperta del lavoro artigiano è stata principalmente una presa di consapevolezza: molte imprese del settore del mobile-arredo, della meccanica e della moda producono da tempo sulla base di specifiche richieste della clientela. Una quota parte del valore che sono in grado di produrre a scala globale dipende da un lavoro di qualità che in Italia è ancora diffuso e radicato nei territori. Molte fra queste imprese hanno saputo incardinare il contributo di questi profili all'interno di modelli gestionali coerenti con uno sforzo di innovazione tecnologica e di proiezione internazionale del prodotto (Bettiol, Micelli, 2014).

Designer e artigiano di fronte al paradigma Industria 4.0

Nel corso degli ultimi cinque anni, il dibattito sulle trasformazioni dei processi produttivi ha fatto i conti con la diffusione di nuove tecnologie capaci di rivoluzionare la produzione industriale così come l'abbiamo conosciuta nel secolo scorso. La diffusione di stampanti 3D, strumenti per il taglio laser, robot a costi contenuti così come la rapida diffusione di strumenti di connettività diffusa (Internet of Things) e di intelligenza artificiale ha innescato un cambiamento di paradigma che istituzioni e stampa hanno chiamato con la formula di successo "Industria 4.0".

Il dibattito internazionale sul ruolo del digitale nella manifattura del futuro ha enfatizzato il potere della tecnologia come sostituto di forme di lavoro ripetitivo così come di lavoro cognitivo evoluto, a lungo al riparo dai rischi generati dalla digitalizzazione della attività di impresa. Istituzioni di ricerca prestigiose hanno ipotizzato una rapida contrazione dei posti di lavoro esistenti fino ad immaginare una vera e propria fine del lavoro e una obsolescenza rapida delle conoscenze e competenze che hanno fatto la fortuna della manifattura tradizionale. In uno scenario di questo tipo anche l'attività di progettazione potrebbe essere svolta da software di intelligenza artificiale capaci di mediare fra le esigenze di consumatori che si esprimono

attraverso la rete e produttori in grado di tradurre richieste frammentate e eterogenee in artefatti su misura.

In alternativa a questa impostazione ha preso forma in questi anni un secondo scenario promosso da imprese e ricercatori accomunati dal convincimento che senza una riflessione sul tema del lavoro e senza un ripensamento sostanziale dei modelli di consumo si viene meno agli obiettivi di sostenibilità ambientale e sociale che oggi caratterizzano le strategie delle imprese più innovative. In questa prospettiva il rapporto fra uomo e tecnologia si definisce come un rapporto di complementarità che trova la sua sostenibilità economica in una rinnovata relazione con la domanda finale. Invece di assecondare il potenziale di standardizzazione e di omogeneizzazione dell'offerta permesso dalle nuove tecnologie, le imprese avviano un dialogo con il consumatore finale per renderlo parte integrante del progetto e per segnalare alla sua attenzione il contributo offerto dalla manodopera nella realizzazione di un manufatto complesso. Un coinvolgimento di questo tipo spinge la domanda a riconoscere un valore superiore a un determinato prodotto perché lo salda a un'offerta "su misura" (Anderson, 2012; Gauntlett, 2013).

L'Italia è stata un paese all'avanguardia nella costruzione di una manifattura "ibrida" in grado di combinare in modo originale tradizione, nuove tecnologie e un'offerta personalizzata per il cliente internazionale. Le analisi sulla diffusione delle tecnologie di Industria 4.0 (Bettiol et al., 2019) e sul loro impatto nell'economia di tante piccole e medie imprese dei settori del Made in Italy ha messo in evidenza come una quota significativa delle imprese italiane abbiano già avviato, non senza difficoltà, un percorso di crescita basato su questi presupposti. In settori come la meccanica e l'arredo, le imprese hanno saputo sviluppare *cluster* di strumenti di manifattura digitale coerenti con un progetto di elevata personalizzazione dell'offerta. Nel caso di filiere caratterizzate da relazioni *business to business*, l'*automotive* ad esempio, la customizzazione del prodotto è diventata un aspetto essenziale del modo di competere delle imprese italiane: l'impresa progetta, sviluppa e produce su misura per i propri clienti (Bettiol et al., 2018).

Design e manifattura socialmente sostenibile

Il design contribuisce in modo essenziale a questo nuovo tipo di offerta. È il designer che prefigura un perimetro dedicato all'interazione con il cliente, che valuta un possibile equilibrio fra tradizione e digitale, che identifica spazi di personalizzazione da sperimentare in itinere. Il progetto non è più finalizzato ad alimentare la serialità di robot sempre più intelligenti ma punta a qualificare il

dialogo e l'interazione fra produzione e cliente finale. È un progetto aperto perché riconosce e si fa carico della soggettività altrui. La tecnologia è un supporto essenziale: rende economicamente sostenibile un processo di interazione con la domanda e un modello di produzione su misura altrimenti destinati esclusivamente a nicchie di mercato estremamente contenute.

L'idea di un progetto "aperto" a contributi e variabili esterne non è nuova. Carlo Martino ha identificato in Gaetano Pesce una figura chiave nell'anticipare un approccio al design in grado di valorizzare in modo nuovo lavoro, consumo e tecnologia. Le sue riflessioni sulla "Serie diversificata" e, in anni più recenti, sul "Mal Fatto" hanno puntato a valorizzare l'unicità dell'uomo attraverso l'eliminazione dello "standard", sostituito dalla ipotesi di un progetto non più chiuso e predefinito a priori. Il processo produttivo, cui partecipano creativamente artigiani e utenti finali, è parte "integrante" del progetto stesso e contribuisce a definire un'idea completamente nuova di qualità. Quest'ultima non si misura più solo come semplice rispondenza di un manufatto a standard tecnici fissati da imprese e istituzioni internazionali, ma sulla base dell'effettivo coinvolgimento di attori diversi tradizionalmente separati. Il valore degli oggetti, in altre parole, dipende dalla loro capacità di diventare il nesso fisico per connessioni sociali e culturali che prendono forma attraverso interazioni sul piano analogico così come su quello digitale (Martino, 2016).

Sul fronte della sperimentazione e dell'elaborazione culturale, mostre come New Craft, promossa in occasione della XXI Triennale di Milano, e Homo Faber, promossa dalla Fondazione Michelangelo, hanno costituito momenti importanti di presentazione di questo modo di interagire e di produrre. Oltre a mettere in scena manufatti capaci di saldare insieme tecniche tradizionali e nuove tecnologie della manifattura digitale, le mostre hanno ospitato una serie di eventi che hanno reso manifesto un nuovo modo di pensare il rapporto fra domanda e offerta, fra lavoro e consumo (Maffei, 2016; Micelli, 2016).

Il successo di mostre e manifestazioni culturali legate a una nuova lettura del rapporto fra progetto e cultura del fare di matrice artigianale deriva in parte considerevole dall'importanza che questo modo di produrre ha già acquisito in tante aziende del Made in Italy. In un'intervista rilasciata a La Stampa, Carlo Molteni, presidente dell'omonimo gruppo, sintetizzava in modo efficace un modo di produrre che già oggi caratterizza molte delle imprese leader del settore del mobile in Italia: «Il futuro dell'industria del mio genere è l'artigianato. Tutte le cucine Molteni

sono fatte su misura e così l'ottanta per cento degli armadi. A un certo livello uno non si accontenta del prodotto standard. Molteni è più una sartoria che un'industria» (Molteni, 2013). La rinuncia a importanti economie di scala per incontrare le specifiche richieste di clienti, così come l'incorporazione di una quota di servizio legato all'attività di progettazione, sono aspetti distintivi di un modo di fare impresa oggi sempre più diffuso, non solo nel settore del mobile. L'adozione di tecniche di gestione della produzione mutuata dal modello giapponese (in particolare il *lean management*) e la diffusione di sistemi gestionali integrati adatti alla manifattura discreta (ERP) hanno permesso che questo nuovo assetto strategico trovasse riferimenti operativi in grado di sostenere la sua crescita e soprattutto la sua proiezione internazionale.

L'evoluzione delle formule imprenditoriali che hanno segnato l'impresa italiana, soprattutto quella media impresa che ha contribuito a portare nel mondo l'eredità dei distretti industriali, richiede una nuova consapevolezza sul fronte della cultura del progetto. Organizzare un dialogo fra tradizione manifatturiera, opportunità offerte dalle nuove tecnologie e un consumatore che chiede varietà e personalizzazione costituisce una sfida impegnativa sul fronte professionale così come su quello culturale. Il mestiere del designer, nella prospettiva ora messa in evidenza, fa proprio un insieme esplicito di valori. Si fa carico di una proposta politica, nel senso più ampio del termine, che guarda al tema del lavoro come fattore di crescita delle persone (oltre che leva di distribuzione del reddito) e che affronta il tema del consumo prefigurando una relazione attiva e consapevole fra domanda e offerta.

Capitale umano per una nuova cultura del fare e del progettare

La possibilità che il design contribuisca a definire in modo attivo un orizzonte di crescita per le imprese, in particolare quelle manifatturiere, rilanciando la tradizione del saper fare artigiano ibridata attraverso il confronto con le nuove tecnologie dipende da una molteplicità di fattori, molti dei quali esterni al perimetro della professionalità del designer comunemente inteso. È chiaro che per innovare il proprio ruolo lungo l'intera filiera di produzione del valore, il designer deve acquisire un nuovo ruolo all'interno dell'impresa e farsi carico di rinnovare l'idea stessa di progetto agli occhi del management. Oltre a riposizionare il proprio contributo all'interno della *governance* delle imprese, la cultura del progetto orientata al lavoro e al consumo consapevole deve tener presente e, possibilmente, contribuire attivamente a una serie di temi

oggi largamente sottostimati dalla politica industriale in Europa e in Italia. Uno, in particolare, merita di essere preso in esame con particolare attenzione.

Affinché un modello di impresa fondato su produzione di varietà e personalizzazione si consolidi e abbia successo, è necessario investire su formazione e capitale umano. L'evoluzione dei mestieri in un mondo sempre più tecnologico richiede un rapido aggiornamento dei percorsi formativi, in particolare nell'ambito della filiera tecnica e professionale. A lungo in secondo piano per attenzione e risorse disponibili, la formazione dei mestieri ha bisogno di modelli didattici al passo coi tempi e di nuovi legami con il mondo delle imprese. Nonostante le tante buone pratiche che hanno preso forma in Europa (in Svizzera e in Germania soprattutto) l'Italia ha accumulato un ritardo sostanziale tale da prefigurare un vero e proprio rischio per le imprese nel corso dei prossimi cinque anni. Senza profili e competenze professionali all'altezza, una nuova cultura del progetto difficilmente potrà contribuire alla definizione di un nuovo modo di fare impresa.

I dati forniti a più riprese da importanti associazioni di categoria parlano di una crescente difficoltà a rinnovare i profili professionali che hanno contribuito al successo del Made in Italy dal dopoguerra ad oggi. Le stime indicano un deficit di circa 236.000 profili tecnici (Voltattorni, 2019) per i prossimi cinque anni nei diversi settori della manifattura determinato dalla differenza fra coloro che si avvicinano alla pensione e coloro che oggi frequentano scuole professionali e che in futuro potrebbero sostituirli. A fronte di un deficit quantitativo va sottolineato un problema di scarsa specializzazione di molti dei profili che oggi si avvicinano a questi mestieri: il numero degli studenti che oggi frequenta una formazione tecnica terziaria (ITS) è troppo contenuto rispetto agli standard europei. È difficile immaginare che un design centrato su una nuova cultura del lavoro e del consumo possa prendere piede senza un capitale umano all'altezza. Questa condizione di crescita, insieme ad altre che riguardano il rapporto con la distribuzione e con le istituzioni culturali, rende ancora più esplicita la natura politica – nell'accezione utilizzata in precedenza – del design e del suo rapporto con l'economia. Rendono ancora più chiaro l'impegno del designer rispetto agli scenari economici con cui siamo chiamati a confrontarci.

REFERENCES

- Sennett Richard, *The Craftsman*, **2008** (tr. it. *L'uomo artigiano*, Milano, Feltrinelli, 2008, pp. 311).
- Micelli Stefano, *Futuro Artigiano. L'innovazione nelle mani degli italiani*, Venezia, Marsilio, **2011**, pp. 224.
- Anderson Chris *The new industrial Revolution*, **2012** (tr. it. *Makers. Il ritorno dei produttori*. Milano, Etas, 2012, pp. 312).
- Gauntlett David, *La società dei makers. La creatività dal fai da te al Web 2.0*, Venezia, Marsilio, **2013**, pp. 318.
- Molteni Carlo, *La Stampa online*, 30 settembre **2013** <https://www.lastampa.it/2013/09/30/economia/lo-stile-senza-tempo-di-molteni-artigianato-e-giovani-designer-HuXo8rNVv3SI4kCAavfxFO/pagina.html> [giugno 2019]
- Bettiol Marco, Micelli Stefano, "The Hidden Side of Design: The Relevance of Artisanry", *Design Issues*, n. 1(30), **2014**, pp. 7-18.
- Bettiol Marco, *Raccontare il Made in Italy*, Venezia, Marsilio, **2015**, pp. 112.
- Martino Carlo, "Il progetto per il non standard", pp. 55-59, in Stefano Micelli (a cura di), *New Craft*, Venezia, Marsilio, **2016**, pp. 104.
- Maffei Stefano, "Il superamento della mano", pp. 45-53, in Stefano Micelli (a cura di), *New Craft*, Venezia, Marsilio, **2016**, pp. 104.
- Micelli Stefano, (a cura di), *New Craft*, Venezia, Marsilio, **2016**, pp. 104.
- Bettiol Marco, Chiarvesio Maria, Di Maria Eleonora, Micelli Stefano, "Manufacturing where art thou? Value chain organization and cluster-firm strategies between local and global", in Valentina De Marchi, Eleonora Di Maria e Gary Gereffi (a cura di), *Local Clusters in Global Value Chains Linking Actors and Territories Through Manufacturing and Innovation*, Londra, Routledge, **2018**, pp. 230.
- Altagamma, *I talenti del fare*, Rapporto di ricerca, Milano, Skira, **2019**, pp. 152.
- Bettiol Marco, Capestro Mauro, Di Maria Eleonora, Furlan Andrea, "Impacts of industry 4.0 investments on firm performance. Evidence From Italy", *Marco Fanno Working Papers n. 233*, **2019**, pp. 31.
- <https://www.economia.unipd.it/sites/economia.../20190233.pdf> [giugno 2019]
- Voltattorni Claudia, *Il Corriere della sera online*, 30 maggio **2019**, https://www.corriere.it/economia/lavoro/19_maggio_30/lusso-236-mila-posti-coprire-entro-5-anni-ma-aziende-non-trovano-professionisti-6cb94d1a-82c3-11e9-93b3-f04c99d00891.shtml [giugno 2019]

Folklore e delitto

Il design tra artigianato, usanze e ritualità
nelle stratificazioni folkloriche del Mezzogiorno

Rossana Carullo Politecnico di Bari, Dipartimento di Scienze dell'Ingegneria Civile
e dell'Architettura DICAR

rossana.carullo@poliba.it

Antonio Labalestra Politecnico di Bari, Dipartimento di Scienze dell'Ingegneria Civile
e dell'Architettura DICAR

alabalestra@hotmail.com

Il contributo [1] intende documentare come le pratiche artigianali, attraverso il design contemporaneo, possano arrivare a coinvolgere un più vasto sistema di relazioni nelle quali, l'innovazione di senso riattivi i superstiti *frammenti culturali* delle civiltà popolari, contaminandoli con i linguaggi della modernità, rispettandone le derivazioni culturali intese come *determinazioni storiche e sociali di spazio e tempo*, documentando in questo senso il carattere *molteplice e molecolare* – per dirla con Ezio Manzini (2018, p. 42) – delle comunità.

Guardare all'artigianato entro il più vasto contesto concettuale del folklore individua una prospettiva strategica per il design, nella misura in cui in esso si riescano ad accumulare frazioni di sapere che richiedono di essere continuamente ri-progettate.

Nuovo artigianato, Folklore, Design sociale, Storia del design, Eredità culturale

The paper [1] intends to document how craft practices, through contemporary design, can involve a wider system of relationships in which, the innovation of meaning reactivates the surviving cultural fragments of popular civilizations, contaminating them with the languages of modernity. Respecting the cultural derivations of these traditions that are still connoted today as historical and social determinations of space and time, documenting in this sense the multiple and molecular character – to quote Ezio Manzini (2018, p. 42) – of the communities.

It is therefore the folklore and craftsmanship in this different perspective that are identified as strategic elements for design, to the extent that particles of knowledge that need to be continually re-designed accumulate in it.

New Craft, Folklore, Social design, Design history, Cultural heritage

R. Carullo Orcid id 0000-0002-4430-4079
A. Labalestra Orcid id 0000-0003-0440-4232

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

Dal Volksgeist al design apocalittico e integrato

«Tutte le grandi produzioni sorte dalla forza del popolo, religione avita, costumi, diritto, forme statali, non sono più per noi il risultato di singoli individui ma sono creazioni organiche di una vita elevata, che in ogni tempo si manifesta soltanto attraverso l'individuo, e in ogni tempo assomma in sé, in una possente sintesi, la sostanza degli individui. [...] Così è lecito, senza dir niente di mistico, parlare di un'anima del popolo» (Freytag, 1867, p. 13).

Questa stessa anima del popolo, postulata da Herder e denominata Volksgeist da Hegel, seppur utilizzata sciaguratamente in chiave nazionalistica come guida e nutrice del pensiero nazionalsocialista, nel XIX secolo pose però il seme della cultura folklorica come grande ambito per lo studio comparativo delle origini della cultura umana. L'approccio più diffuso tra i primi antropologi che si occuparono di questi aspetti, sembra essere quello di ricondurre usi e costumi a possibili antecedenti storici e archetipici che ne fornirebbero la spiegazione in continuità con credenze e pratiche simbolico-ludico-magiche risalenti a epoche arcaiche.

Un paradigma, nella sua semplicità, ben rappresentato dalla monumentale opera del *Ramo d'oro* di Frazer (1915) che, nonostante la sua – per certi versi – ingenuità, ha rappresentato un potente dispositivo teorico in grado di stimolare e organizzare la ricerca documentaria in tutti i campi della cultura popolare proponendo la denominazione di «folklore» [2] in un'accezione di riferimento ai tempi antichi che influenzerà profondamente la disciplina negli anni successivi disgiungendola dall'antropologia: «Mentre l'antropologia si è prevalentemente sviluppata in pratiche di ricerca pura condotte all'interno del mondo universitario, gli studi sulla cultura popolare, pur non assenti dall'accademia, hanno trovato terreno di coltura nei musei, nelle politiche territoriali di valorizzazione del patrimonio e in altri ambiti applicati» (Dei, 2012, p. 129).

Un indirizzo di studi autonomo, invece, accentrato su un interesse specifico per la cultura popolare si sviluppa nel pensiero di Gramsci a partire dai *Quaderni del carcere*: una reinterpretazione originale del marxismo, fondata sulla rilettura dei rapporti tra struttura e sovrastruttura, e sulla proposizione della cultura come campo di esercizio per un'azione egemonica delle classi dominanti nei confronti di quelle subalterne (Gramsci [1947], 1975, pp. 210-217).

La novità proposta da Gramsci passa per una lettura che definisce un tratto culturale – folklorico o popolare – non come elemento della semplicità spontanea della tradizione arcaica, bensì come condizione determinata secondo modalità di fruizione dello stesso, in funzione delle dinamiche dei rapporti sociali che innesta. In questo momento stori-

co, non avendo accesso diretto alla cultura alta con le stesse modalità delle classi dominanti, quelle popolari riescono a utilizzare solo episodicamente parti residuali, frammenti, quando, anche accidentalmente, entrano nella loro disponibilità, cadendo verso il basso. Ne consegue che il folklore non può che essere proporzionato a un agglomerato indigesto di frammenti riorganizzato in maniera funzionale al contrasto della subalternità e all'oppressione che esprimono. In questo modo si rompe il paradigma del legame con le tradizioni del passato, ricollocando il folklore al centro della teoria e della pratica politica, nel dominio di un fenomeno contemporaneo e necessario per bilanciare i rapporti tra le classi sociali e per sovvertire i processi egemonici tramite i quali i ceti dominanti esercitano il loro potere.

Gli scritti di Gramsci hanno un impatto importante nel nostro Paese e stimolano, dall'inizio degli anni Cinquanta del Novecento, molti intellettuali a sviluppare in questa direzione i concetti di popolare e folklorico, raccogliendo l'invito a farsi mediatori dei processi di egemonia culturale, «organici» non più alle classi dominanti ma a quelle subalterne. Tra questi emerge De Martino (1959) che si dedica alla documentazione della cultura magico-religiosa delle «plebi rustiche del Mezzogiorno», denunciando la loro oppressione materiale e politica. Tra gli anni Sessanta e Settanta è, invece, lo studioso Alberto Mario Cirese in *Cultura egemonica e culture subalterne* (1971) a ricompattare, attorno all'approccio gramsciano, l'unità di una tradizione di studi cui dà il nome di demologia. Nella sua opera gli studi di impianto romantico-positivista vengono recuperati e tenuti insieme alle teorie più recenti, nella prospettiva di una moderna scienza della cultura popolare connessa al contesto storico-sociale sotteso.

Questo approccio apre, ancora una volta, gli studi interni alla disciplina verso dimensioni nuove, legate all'impegno etico-politico e relative alla questione meridionale, all'interno di quel più ampio movimento di democratizzazione della cultura che investe la società italiana degli anni Sessanta. È la fase di grande trasformazione industriale che in pochi anni – e con la diffusione dei nuovi mass-media – sembra spazzare via velocemente il mondo contadino che, fino a questo momento, era stato il centro del dibattito, aggredendone indelebilmente l'universo culturale che, nel giro di una generazione, si disgrega perdendo i suoi connotati più identitari, con un processo che avviene più lentamente nelle regioni meridionali. Anche qui, tuttavia, il mondo «arcaico» descritto da De Martino e da Levi (1945) in *Cristo si è fermato a Eboli*, scompare inesorabilmente con la conseguenza che, nel ventennio compreso tra il 1950 e il 1970, verranno meno proprio quelle condizioni che, nella

visione di Gramsci, garantivano la separazione della cultura subalterna da quella egemonica: l'isolamento territoriale, la perifericità, l'impossibilità di accedere all'istruzione e alle più alte risorse culturali (Pasolini, 1975).

Da questo momento in poi i ceti subalterni non forniscono più propri autonomi repertori ma consumano cultura di massa prodotta industrialmente e basata sulla pervasività dei mezzi di comunicazione (Eco, 1964). Nel migliore dei casi il folklore, a questo punto, non è più un'alterità definita da distanze sociali, ma un tratto del passato da ricordare e rappresentare tant'è che, a partire dagli anni Novanta, si affermerà un nuovo contesto attorno alla nozione di memoria e soprattutto a quella di patrimonio che l'Unesco indirizza verso pratiche di valorizzazione delle culture locali e tradizionali contribuendo a definire un nuovo paradigma patrimoniale che proietta nel passato le differenze da proteggere [3].

In questo sistema allora è possibile immaginare che nuove discipline come il design aiutino a decifrare il senso di alcuni oggetti tenendoli insieme ai processi che li definiscono, agli individui che ne fanno uso, ai contesti che ne registrano o ne provocano l'insorgenza e l'adozione in un sistema di relazioni in cui quelle parti residuali cadute ed ormai disattivate dai conflitti sociali di gramsciana memoria, possano essere riattivate nella contemporaneità. In questo ambito il design attraverso il suo rapporto con l'artigianato sembra però ancora troppo spesso *integrato* con le logiche consumistiche del *villaggio globale* (McLuhan, 1964) e tende a esaurire gli aspetti teorici, in maniera a volte anche superficiale, attraverso modelli semiotici più o



01
La Focara di
Novoli davanti
alla chiesa
di Sant'Antonio
Abate di Novoli
del 1920

01



02a

meno eleganti, talvolta addirittura *apocalittici* nel loro non recepire le differenze culturali.

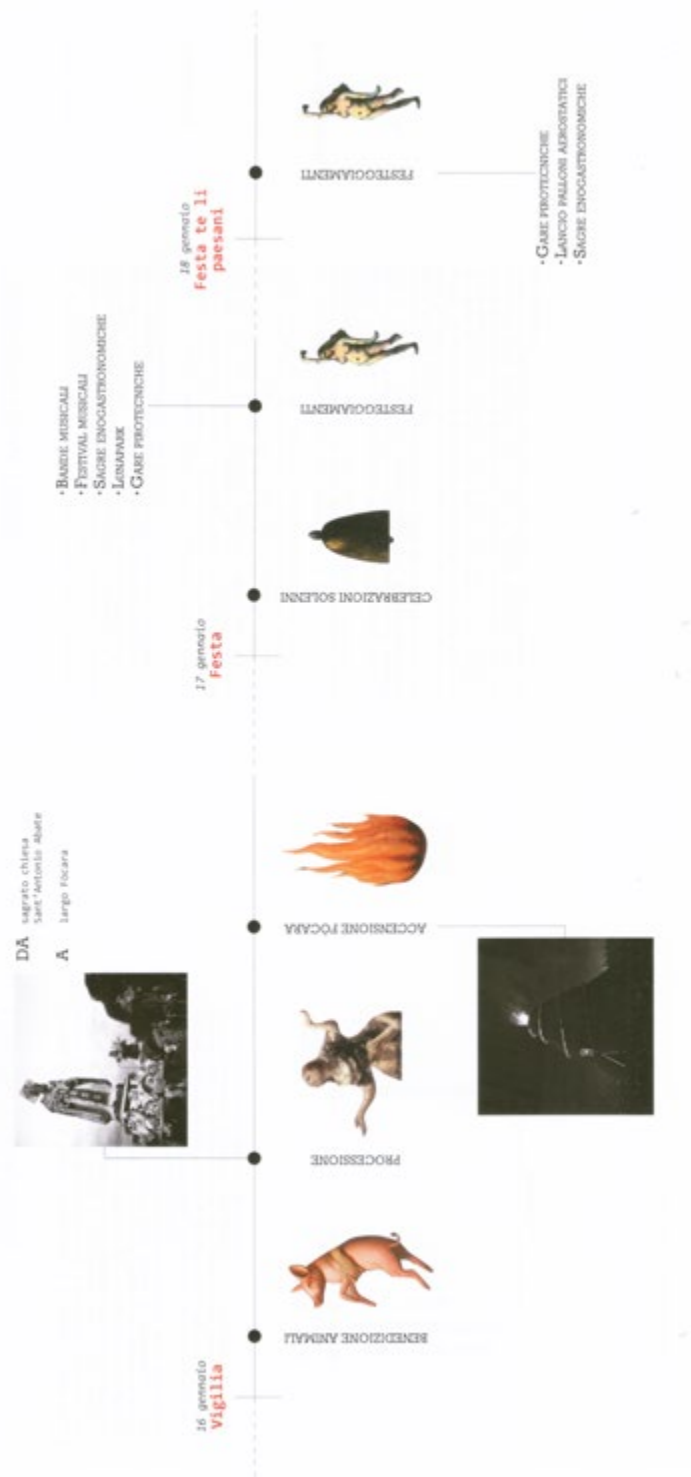
Artigianato, folklore, design

«Si può dire che finora il folclore sia stato studiato prevalentemente come elemento “pittresco” [...]. Occorrerebbe studiarlo invece come “concezione del mondo e della vita”, implicita in grande misura, di determinati strati (determinati nel tempo e nello spazio) della società, in contrapposizione (anch'essa per lo più implicita, meccanica, oggettiva) con le concezioni del mondo “ufficiali” (o in senso più largo delle parti colte della società storicamente determinate) che si sono succedute nello sviluppo storico» (Gramsci [1948], 2014, p. 2311).

Con le sue *Osservazioni sul Folclore*, Gramsci sposta l'attenzione sulle funzioni stratificate, ambivalenti, contraddittorie che tali tradizioni popolari possono svolgere nel restituire forme di rappresentazione altrettanto legittime, a quegli strati sociali che non trovano rappresentazione di sé nelle concezioni del mondo “ufficiali”. Il pittresco lascia il posto a una complessa rete di relazioni contestuali che gli studi sul folclore hanno il compito di rendere diversamente evidenti. Si tratta di una rottura epistemologica fondamentale – a tutt'oggi probabilmente non ancora del tutto indagata (Deiana, 2017) – necessaria per guardare alle abitudini popolari come sostrato critico della *concezione del mondo e della vita* che si presenta come: «molteplice – non solo nel senso di diverso, e giustapposto, ma anche nel senso di stratificato dal più grossolano al meno grossolano – se addirittura non deve parlarsi di un agglomerato indigesto di frammenti di tutte le concezioni del mondo e della vita che si sono succedute nella storia, della mag-

02a
I simboli del culto di Sant'Antonio Abate estratti dall'iconografia cristiana

02b
I simboli del culto di Sant'Antonio Abate e il loro uso nella Focara di Novoli



02b

gior parte delle quali, anzi, solo nel folclore si trovano i superstiti documenti mutili e contaminati» (Gramsci [1948], 2014, p. 2311).

Collocando l'artigianato entro questa molteplicità, è possibile leggerlo e interpretarlo come parte di un *conglomerato*, entro cui convivono le nozioni di territorio, tradizione, localismo, di contro ai processi di omologazione delle merci e nel contesto degli studi sul design nel Mezzogiorno d'Italia (Carullo, 2019); tanto più strategico quanto più il contesto della *questione meridionale* viene rappresentato dalla cultura ufficiale in termini di arretratezza e subalternità (De Fusco, 2015). Mai come oggi, invece, esso potrebbe fornire una risposta nella ricerca di una terza via per interpretare i processi di «frequente omologazione culturale, in chiave presunta commerciale, ma soprattutto di obbligata limitazione di spazi differenti di costruzione e significato attorno al progetto, produzione, comunicazione, consumo, in generale *life-cycle assessment*, degli artefatti» (Bassi, 2018, p. 5). Le *Osservazioni sul folclore* di Gramsci ci impongono allora di non occuparci di artefatti, ma di relazioni contestuali: «i testi che siamo abituati a considerare come i materiali grezzi del folklore sono solo il documento esile e parziale di un comportamento umano che si sviluppa invece in pro-

fondità» (Bauman, 2001, p. 99). Siamo costretti a compiere indagini «di connessioni e moduli precisi a seconda degli interessi e dei mezzi a disposizione del ricercatore» (Bauman, 2001, p. 99); indagini che ci sottraggano da categorie semplificatorie, compresa quella tra globale e locale, per mettere in campo metodologie di conoscenza che, come indicato da Gramsci, spostino l'attenzione «dai testi, dagli istituti, dagli oggetti ai processi che li determinano, ai soggetti sociali che ne fanno uso, ai contesti che ne registrano o ne provocano l'insorgenza e l'adozione» (Mugnaini, 2001, p. 21). L'artigianato inteso come parte di un *agglomerato* di relazioni, è l'antidoto alla semplificazione indotta dai processi di divulgazione del *tipico* e delle tradizioni locali, che caratterizzano semplificandolo il tratto identitario del Mezzogiorno d'Italia, e a nulla può il ricorso all'uso e abuso nel design, delle tecnologie digitali, sia di fabbricazione che di divulgazione (il cosiddetto New Craft 4.0). Una divulgazione semplificata può condurre come già in passato, sino a livelli di vera e propria contraffazione «finendo per riprodurre stereotipi sempre più poveri e irrelati» (Mugnaini, 2001, p. 19) [4].

Alcune realtà regionali, come la Puglia in forte espansione turistica nei primi anni del 2000 hanno provato a finanziare progetti focalizzati sulle loro radici identitarie, nella cornice dei già citati processi di valorizzazione della cultura materiale e immateriale. Anch'essi non sono esenti dal produrre forme d'*illanguidimento progressivo* dell'ipotesi gramsciana, in particolare dei suoi aspetti più eversivi rispetto alle culture dominanti (Lombardi Satriani, 1973, p. 210), con una conseguente recisione dei contesti relazionali che le caratterizzano e un impoverimento interculturale. Il ruolo di subalternità che sembra aver caratterizzato il Mezzogiorno d'Italia può in questa diversa prospettiva, aprire a nuovo modello dell'identità di sé. La *subalternità* può essere sostituita dal concetto gramsciano di *stratificazione*, di cui il folklore si fa depositario quando non viene strumentalizzato, o meglio *pensato da altri* nella sua *equivoca* cornice pittoresca (Cassano, 1996, p. XIII).

Gli autori hanno da tempo attivato presso il Politecnico di Bari, attraverso il confronto interdisciplinare tra storia, sociologia e design [5], analisi e proposte metodologiche per avviare operazioni di vero e proprio carotaggio sul campo, con il quale individuare stratigrafie estraendole dal *conglomerato indistinto* di riti e usanze locali, cercando di restituire lo spessore delle relazioni contestuali: dalla *Festa di San Giovanni* (Carullo, Labalestra, 2018), alla *Fòcara di Novoli* [fig. 01]. Qui lo studio stratigrafico si è svolto per *moduli e connessioni*, con lo scopo di riattivare le relazioni tra i frammenti superstiti di una festa rituale che, dal 2011,



03
La condivisione collettiva dell'evento e la fondazione dei giornali Unici in uscita il giorno dell'accensione della Fòcara



04

l'amministrazione locale, in accordo con la Regione Puglia, ha teso a valorizzare proponendo una sorta di *prefabbricazione*, che l'ha isolata dal contesto spazio-temporale di cui si alimentava, circoscrivendola a evento di consumo turistico durante i soli *Giorni del fuoco e della Focàra* [6]. Un processo di semplificazione che non fa i conti con i *determinati strati della società*, che anche per Sennet (2008, p. 29), sono la condizione dell'Efesto moderno, Dio di un artigiano celebrato non per la sapiente e tecnicamente avanzata fabbricazione di attrezzi (i quali esistevano ben prima di lui), ma per averli pensati come dispositivi di comportamenti *determinati nel tempo e nello spazio*. L'azione istituzionale di valorizzazione ha piuttosto reciso, suo malgrado, il contesto di relazioni in cui competenze artigiane e prassi comportamentali si svolgevano a Novoli. Per questo si è cercato di contribuire restituendo alla festa il suo statuto di prodotto autonomo, individuando le *connessioni storiche* tra spazio e tempo in *moduli precisi*: dal culto di Sant'Antonio Abate senza tempo e senza luogo [fig. 02a], al tempo altrettanto immemore, ma localizzato della *Fòcara* di Novoli, ai tempi individualmente percepiti e collettivamente condivisi dei singoli attori e spettatori del rito [fig. 03], al tempo agrario della coltivazione e lavorazione dei tralci di vite [fig. 04], per giungere solo alla fine all'evento dei *Giorni del Fuoco* [fig. 02b], riproponendo così i nessi possibili delle diverse competenze artigianali, fino alla costruzione della pira finale [fig. 05] [fig. 06], che ne sacralizza l'intero processo restituendolo finalmente nella sua complessità temporale.

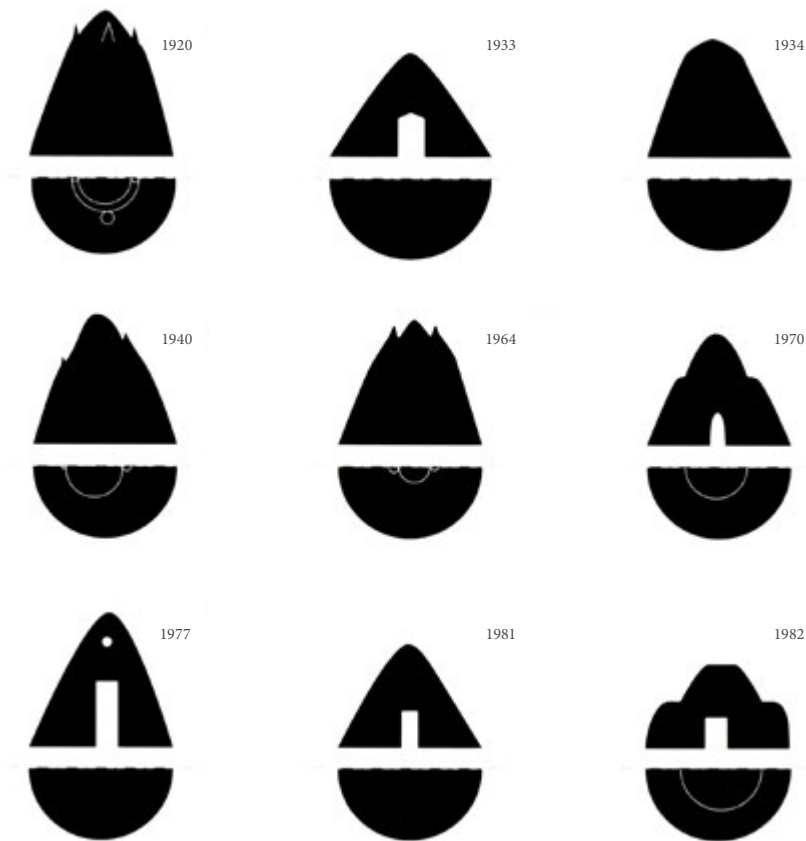
04
Il tempo agrario della coltivazione e lavorazione dei tralci di vite sino alla costruzione della pira

Folklore e delitto

Quello di recidere l'evento dalla sua complessità storica è il pericolo e il vero *delitto* che si è voluto scongiurare, attivando prassi che salvaguardino i fenomeni culturali dall'essere *avulsi dal loro complesso*. Rispetto a questo *crimine* commesso ai danni degli usi e delle tradizioni regionali, almeno dagli anni Settanta del secolo scorso, gli studi antropologici e demologici, sembrano denunciare vere e proprie *tecniche di distruzione di una cultura*, (Lombardi Satriani, 1973), perpetrate strumentalizzando il folklore fino ad arrivare a utilizzarlo come strumento per rimuovere «i nessi dialettici con il suo contesto e con la generale impalcatura socio-culturale, che conferiscono a quel documento una precisa collocazione e quindi un'ulteriore carica di significato» (Lombardi Satriani, 1973, p. 18).

Il design sembra avere, invece, potenzialmente nel suo DNA gli strumenti tecnici e di senso per restituire alla contemporaneità un confronto *interculturale* nella ricerca e produzione di artefatti, processi e, soprattutto, per rappresentarli sia come elementi ancora attivi sia come parti di fenomeni appartenenti alla contemporaneità. Per far questo, però, il progetto non deve fermarsi nella superficie, riprodurre formalmente un manufatto tradizionale attualizzandolo tramite un processo produttivo contemporaneo, bensì deve avere la capacità di rileggerlo profondamente portando in superficie soprattutto la sua residua capacità evocativa di legami identitari.

L'individuazione di analisi stratigrafiche degli agglomerati identitari è, del resto, il metodo che la Design Academy di Eindhoven con il suo master in Contextual Design ha introdotto da diversi anni nel dibattito contemporaneo, fornendo insieme una prospettiva e una metodologia entro cui ri-collocare il rapporto tra design e artigianato, sma-



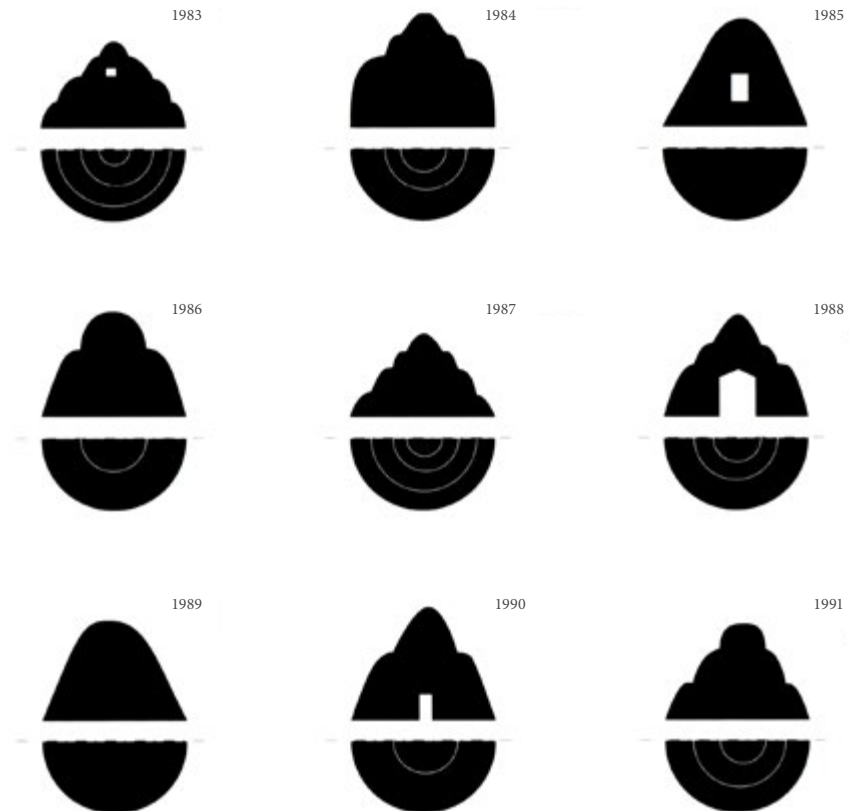
05

scherano ogni ricaduta sul *pittoresco* e ogni solipsistica fiducia nelle tecnologie digitali, per suggerire pratiche manifatturiere in contesti di relazioni tra *artigianato*, *Genius Loci*, *ritualità*, *luoghi comuni*, *usanze*, *eco della tradizione*, come passaggio necessario a coinvolgere quell'*agglomerato di frammenti* in un luogo di interrogativi entro cui collocare la nozione di New Craft (Labalestra, 2019).

NOTE

[1] Il presente articolo è stato discusso e concordato dai due autori ed è stato scritto in maniera comune relativamente all'abstract introduttivo e alle conclusioni. Ad Antonio Labalestra si deve l'approfondimento del contributo legato alle discipline della storia: *Dal Volksgeist al design apocalittico e integrato. Storie di folklore, cul-*

05
Le forme della
Fòcara nel tempo:
1920-1982



06

tura popolare, cultura di massa e demologia. A Rossana Carullo è attribuibile invece la redazione del paragrafo legato alle discipline del design intitolato: *Artigianato e folklore: ruolo e senso delle relazioni contestuali per il design*.

[2] La denominazione è usata nel 1946 da William John Thoms (1946), con l'esplicito obiettivo di sostituire un termine anglosassone alle denominazioni latine fino ad allora usate, come *vulgares antiquitates* o *popular antiquities*.

[3] L'attività principale di questo organismo dell'ONU riguarda la costruzione di un quadro di riferimenti normativi sovranazionali per la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio culturale dell'umanità, a partire dalla convenzione del 1972, con cui ha creato la lista dei beni culturali e naturali riconosciuti come «patrimonio dell'umanità» fino alla «Convenzione per la salvaguardia del patrimonio culturale intangibile» adottata nel 2003.

06
Le forme della
Fòcara nel tempo:
1983-1991

[4] Si tratta di una debolezza delle discipline folkloriche già messa in evidenza secondo Mugnaini (2001) dall'antropologo Richard Dorson che nel 1949 conierà il termine *Fakelore* (falso-lore) (Dorson, 1950) per «ristabilire le distanze tra il folclore come sapere vivo [...] e un'alta cosa totalmente artefatta, che tende ad assumerne le sembianze e a sovrapporsi alla circolazione del mercato culturale» (Mugnaini, 2001, p. 19).

[5] Il gruppo di lavoro è costituito dagli autori per la storia ed il design con la partecipazione de Prof. Sergio Bisciglia per gli studi di sociologia. Le tesi citate sono state discusse dai dottori Marianna Casafina, Giovanni Caforio, Roberta Melillo e Chiara Colella.

[6] <http://www.comune.novoli.le.it/amministrazione-trasparente/enti-controllati/item/fondazione-focara-di-novoli-2> [marzo 2019].

REFERENCES

- Herder Johann Gottfried, *Auch eine Philosophie der Geschichte*, **1774** (tr. it. *Ancora una filosofia della storia per l'educazione dell'umanità*, Torino, Einaudi, [1951] 1981, pp.142).
- Hegel Georg Wilhelm Friedrich, *Vorlesungen über die Philosophie der Geschichte*, **1837** (tr. it. *Lezioni sulla filosofia della storia*, Firenze, La Nuova Italia, 1947, pp. 292).
- Freytag Gustav, *Bilder aus der deutschem Vergangenheit*, Leipzig, **1859-1867**, 5 vol.
- Frazer James, *The Golden Bough: A Study in Magic and Religion*, **1915** (tr. it. *Il ramo d'oro. Storia del pensiero primitivo: magia e religione*, Roma, Alberto Stock Editore, 1925, pp. 1185).
- Levi Carlo, *Cristo si è fermato a Eboli*, Torino, Giulio Einaudi editore, **1945**, pp. 253.
- Thoms William John, "Folk-Lore", *California Folklore Quarterly* n. 4, **1946**, pp. 355-374.
- Gramsci Antonio, *Quaderni dal carcere*, Einaudi, Torino, **[1948]** 2014, pp. 3438.
- Dorson M. Richard, "Folklore and Fake Lore", *The American Mercury*, n. 441(37) **1950**, pp. 335-342.
- De Martino Ernesto, *Sud e magia*, Milano, Feltrinelli, **1959**, pp. 205.
- Eco Umberto, *Apocalittici e integrati. Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Milano, Bompiani, **1964**, pp. 387.
- McLuhan Marshall, *Understanding Media: The Extensions of Man*, **1964** (tr. it. *Gli strumenti del comunicare*, Milano, Il Saggiatore, 1967, pp. 384).
- Cirese Alberto Mario, *Cultura egemonica e culture subalterne. Rassegna degli studi sul mondo popolare tradizionale*, Palermo, Palumbo, **1971**, pp. 328.
- Lombardi Satriani Luigi Maria, *Folklore e profitto. Tecniche di distruzione di una cultura*, Rimini, Guarnaldi Editore, **1973**, pp. 217.
- Pasolini Pier Paolo, *Scritti corsari*, Milano, Garzanti, **1975**, pp. 272.
- Cassano Franco, *Il Pensiero meridiano*, Laterza, Roma-Bari, **1996**, pp. 180.

Bauman Richard, "La ricerca sul campo in ambito folklorico nelle sue relazioni contestuali", pp. 99-107, in Pietro Clemente, Fabio Mugnaini (a cura di): *Oltre il folklore. Tradizioni popolari e antropologia nella società contemporanea*, Carocci editore, Roma, **[2001]** 2015.

Mugnaini Fabio, "Le tradizioni di domani", pp. 11-72, in Pietro Clemente (a cura di), *Oltre il folklore. Tradizioni popolari e antropologia nella società contemporanea*, Roma, Carocci, **2001**, pp. 248.

Sennet Richard, *The Craftsman*, **2008** (tr. it. *L'uomo artigiano*, Milano, Feltrinelli, 2008, pp. 311).

Dei Fabio, *Antropologia culturale*, Bologna, Il Mulino, **2012**, pp. 280.

De Fusco Renato, Rusciano Raffaella Rosa, *Design e mezzogiorno tra storia e metafora*, Bari, Progedit, **2015**, pp. 215.

Deiana Alessandro, "Folclore come egemonia. Comprendere la cultura popolare; riconoscere la subalternità; lottare sul terreno della cultura?", *International Gramsci Journal*, n. 2(3), **2017**, pp. 113-133.

Bassi Alberto, "Design colendum est", pp. 5-7, in Rossana Carullo, Rosa Pagliarulo (a cura di), *Interior/Design. Action on surfaces. International exhibition. TransHumance. A new Humus for textile-identity*, Soveria Mannelli, Rubettino, **2018**, pp. 181.

Carullo Rossana, Labalestra Antonio, "Sifting time between design and the history of design, rites and metaphors of the ground fir new conceptualizations of the mediterranean identity", pp. 221-225, in *Back to the future. The future in the past* (conference proceedings book) Barcellona, Oriol Moret, **2018**, pp. 852.

Manzini Ezio, *Politiche del quotidiano*, Roma-Ivrea, Edizioni Comunità, **2018**, pp.187.

Carullo Rossana, "Design di processo e imprese artigiane. Verso la costruzione di un modello meridiano di valori", pp. 51-66, in Dario Russo, Paolo Tamborini (a cura di), *Design & Territori. Università e aziende tra sperimentazione e innovazione*, Palermo, New Digital Frontiers, **2019**, pp. 189.

Labalestra Antonio, "Il ruolo della storia nella conoscenza dei territori. Design, aziende, cultura e valori", pp. 67-82, in Dario Russo, Paolo Tamborini (a cura di), *Design & Territori. Università e aziende tra sperimentazione e innovazione*, Palermo, New Digital Frontiers, **2019**, pp. 189.

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

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 "deteritorializzazione e riteritorializzazione" (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.

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-

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

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

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-

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



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.

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.

05

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

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.

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

Forme del craft, forme del progetto

Oltre le retoriche: per un'agenda
d'innovazione *cultural driven*

Eleonora Lupo Politecnico di Milano, Dipartimento di Design
eleonora.lupo@polimi.it

Il saggio propone, attraverso una disamina critica del concetto di craft e di alcuni progetti, una riflessione teorica sulla necessaria rinegoziazione di alcune retoriche del craft, ipotizzando un'agenda di innovazione della produzione culturale contemporanea per promuovere nuovi paradigmi di qualità *craft based/intensive*.

Knowledge centred heritage, Cultural driven innovation, Cultural intensive artefacts, Sistema di qualità craft based

The essay proposes, through a critical examination of the concept of craft and of some projects, a theoretical reflection on the necessary renegotiation of some craft rhetoric, hypothesizing an innovation agenda of contemporary cultural production to promote new craft based/intensive quality paradigms.

Knowledge centred heritage, Cultural driven innovation, Cultural intensive artifacts, Craft based quality system

«Spesso ciò che è arcaico
non sono le pratiche della gente,
ma la nostra immaginazione»

Pietro Clemente, 2007

Una lettura fenomenologica critica del concetto di craft

Il termine *craft* non è mai stato così presente – usato e talvolta abusato – come negli anni più recenti, probabilmente perché il concetto di *craft*, così come inteso oggi, è più estensivo semanticamente del termine artigianato. Il dibattito storico-critico sul rapporto tra le cosiddette arti minori (o applicate, o industriali) e le arti maggiori (Bologna, 1972), ripropone le alterne vicende di cui ha risentito l'artigianato in relazione alle ideologie sociali dominanti, passando da uno scarso apprezzamento della componente operativa, tecnico-fattuale dei mestieri, a una rivalutazione illuministico-borghese, fino a una nuova svalutazione legata alla rivoluzione industriale e a nuove rivalutazioni ottocentesche (di stampo socialista e positivista) e novecentesche; il Bauhaus propone una sintesi tra arte e tecnologia attraverso il termine “Gestaltung”, (Bürdek, 2010). Sebbene sia stato riconosciuto come questa lettura abbia “ideologizzato” il conflitto tra spirito e mano, idea e manualità/esecuzione, risulta difficile poter isolare semanticamente il concetto di artigianato dal contesto storico artistico e sociale di riferimento.

Il concetto di *craft* invece storicamente, già a partire dalle prime intuizioni del movimento Arts and Crafts che esplora, seppure con i limiti della sua posizione riformista e anti-industriale, il rapporto tra arti e ruolo della nascente industrializzazione come espressione alta del lavoro dell'uomo, si colloca in una posizione a cavallo tra arte e tecnica, come modello produttivo che, secondo Pye (1968), prende le distanze dal lavoro esecutivo o *workmanship* tipico dell'*animal laborans*, per avvicinarsi al lavoro creativo o *craftsmanship* dell'*homo faber*, legato a skills e saperi non solo manuali, ma intellettuali e astratti. Il *craft* risulta quindi più strettamente connesso all'idea di un “sapere” e di un processo, cioè a una dimensione tacita di conoscenza (Dormer, 1997): essa può declinarsi in base ai gradi di riproducibilità e performatività di tale sapere, ai gradi di trasmissibilità e sviluppo, e ai gradi di relazionalità (localizzazione, radicamento territoriale...) (Lupo, 2013, pp. 14 e segg.).

Tuttavia anche il concetto di *craft* si è polarizzato in alcune retoriche di tipo dicotomico e contrapposto.

In dialettica con il design, Burkhart ricorda come, secondo Pevsner, il designer sia solo un ideatore che non esegue ciò che ha ideato e creato per la realizzazione industriale,

altrimenti «cessa di essere un designer» (Burkhart, 1997, p. 8); viceversa si può parlare di artigianato quando il lavoro è di carattere autonomo, sono presenti una capacità tecnica e una volontà estetica. Tale visione appare oggi obsoleta e superata in un nuovo modello del fare e di «operational, manipulable knowledge» che connota il design (Maldonado, cit. in Frampton [1974] 2002, p. 52). Tuttavia è innegabile che il discorso sulle controversie tra *craft* e design sia ancora vivo e attuale nella critica storiografica del design, disegnando convergenze e divergenze, sia in base alle geografie politiche che alla condizione post-moderna del progetto (Gimeno-Martinez, Floré, 2010).

All'opposto il *craft* viene spesso contrapposto all'industria, sia storicamente nell'ambito del movimento Arts and Crafts (che svaluta la produzione industriale per la sua bassa qualità, anche umana) e delle teorie del lavoro e del valore, a vantaggio della supremazia della tecnologia, che più recentemente nel tentativo di ridefinire la dicotomia mano-macchina, per riabilitare il lavoro manuale in nuove filiere creative post-industriali (Maffei, 2016). Se consideriamo il processo realizzativo di un oggetto diviso in *design-man-ship* (teoria) e *workmanship* (prassi) (Risatti, 2007, p. 166 e segg.), è proprio nel concetto di *craftsmanship* che si fondono: «the craftsman conceives and executes» (Risatti, 2007, p. 169).

In relazione all'arte, Adamson (2007) legge il *craft* come la frontiera concettuale più attiva della moderna pratica artistica, mentre Sennet differenzia l'artigianato dall'arte, poiché non ha un soggetto unico che la guida, ma collettivo (Sennett, 2008, p. 77). Niedderer (2005) cerca di conciliare nel *craft* arte e design associando al *craft* l'abilità di combinare la funzione pragmatica del design con quella concettuale dell'arte.

In queste alterne vicende, il *craft* è stato spesso confinato a pratica di tipo estetico (artigianato artistico) dove il virtuosismo tecnico genera oggetti d'arte dal valore simbolico-rappresentativo o a pratica di tipo antropologico (artigianato tradizionale o etnico) che genera manufatti (utensili o simbolici) dal valore strumentale di sussistenza di una comunità. In entrambe emerge però distintamente la dimensione sociale del *craft*, e quindi del valore “politico” della sua trasmissione collettiva (Sennet, 2008): si è consolidata quindi l'idea di riconoscere il valore dell'identità territoriale dei prodotti artigianali e delle produzioni tipiche locali come risorsa per lo sviluppo che, tramite la trasmissione di saperi, porta alla creazione di nuove economie (Caoci e Lai, 2007), allo stesso modo in cui il valore dei mestieri d'arte è stato considerato un giacimento culturale per la produzione d'eccellenza italiana (Colombo, 2009).



Seppur in positiva evoluzione, appare evidente che l'approccio al *craft* si sbilanci ancora o verso una tipologia non industriale di “fenomenologia del fare”, concentrata più sul processo che sul risultato, sulla sua percezione e ricezione nel contesto più che sull'idea (Morris, 1970) o verso un'idea di *heritage*, ovvero di patrimonio culturale materiale – artefatti – e immateriale – saperi, conoscenze, processi – (Palmsköld, Rosenquist, Almevik, 2016). Entrambe le forme di *craft* fanno riferimento a delle abilità tecniche ma, nel concetto di *craft* come *heritage*, esse sono intense come “maestria”, il che implica dei riferimenti a una certa tradizione e identità locale (un esempio è l'iniziativa *Heritage related skills* promossa dalla Comunità Europea “to attract young people into heritage-related jobs, while at the same time helping heritage-related professions adapt to the digital world” [1]); viceversa l'artigianato come processo del fare non ha necessariamente riferimenti a una tradizione e il sapere tecnico si connota come risorsa e modalità produttiva alternativa o complementare ai modelli industriali (l'esempio più contemporaneo è proprio quello della cultura del *making* e del *fab-bing*, in cui però la pratica del *tinkering*, è emblematica di quell'approccio fenomenologico ed esperienziale – sperimentare e imparare facendo – caratteristico dell'*artifex* di ogni epoca).

In Italia in particolare, per motivi culturali, territoriali ed economici, questa dicotomia tende a essere superata

dai comparti produttivi del *made in italy* in cui la qualità del lavoro artigiano è alla base del valore delle creazioni e costituisce un fattore competitivo e produttivo di alcune imprese. Ad esempio, il settore del mobile si è contraddistinto, a partire dagli anni Cinquanta del secolo scorso, per un modello produttivo di stretta collaborazione tra imprese, progettisti e artigiani, basato su una grande attenzione al contesto e all'incorporazione della manifattura artigianale dentro contesti industriali di piccole e medie dimensioni, che è diventato di riferimento internazionale (Bosoni, 2001): B&B, Frau, Cassina, sono esempi che Alberto Alessi, nella curatela della IV edizione del Triennale Design Museum "Le fabbriche dei sogni" [2], definisce «laboratori industriali di ricerca nel campo delle arti applicate, più che industria nel senso tradizionale del termine» (Alessi, 2011, p. 123).

Negli esempi più recenti esposti alla XXI Triennale Milano 2016 nella mostra "New craft", è evidente come questo modello sia ancora connotante le aziende del *made in italy* (produzioni di lusso o in piccola serie), ma abbia permeato anche altri ambiti e contesti produttivi verso un'idea contemporanea di progetto, che rinnova e integra il saper fare con le nuove tecnologie, grazie alle dinamiche di auto-produzione e delle filiere corte tipiche del post-industrialismo: il panorama più ricco della mostra infatti è l'intorno delle piccole auto-produzioni dei makers, che spaziano dal tema dei tessuti smart a quello delle colture dei nuovi bio-materiali.

Nel 2018 la mostra a Venezia "Homo faber. Crafting a more human future" [3] ha inteso sfatare il falso immaginario ancora oggi radicato sui mestieri d'arte, attraverso esempi sia contemporanei che tradizionali che mostrano la loro capacità di innovazione e dialogo con la tecnologia, seppur principalmente in settori generalmente abbastanza tipici dell'oggetto d'alto artigianato (ebanisteria, vetrerie, ricami, oreficeria) e solo qualche sconfinamento all'interno di officine meccaniche di alta precisione (biciclette, moto, elicotteri).

Questo excursus, tutt'altro che completo, vuole far rilevare come, nonostante l'importanza di queste esperienze, il dibattito attuale sul *craft* tenda a cristallizzarsi in due retoriche che dialogano ancora difficilmente tra loro: da una parte quella della maestria delle identità territoriali, con la "mitizzazione" del *genius loci* e del localismo, che punta alla valorizzazione innovativa sostenibile della tradizione, dall'altra quella della spinta della terza rivoluzione industriale verso nuove manifatture e processi produttivi distribuiti, con "l'idealizzazione" della cultura e delle comunità dei *makers*, che guardano al futuro della

fabbricazione digitale grazie alle nuove tecnologie (Anderson, 2012).

Superato il problema della riconciliazione del *craft* con la tecnologia, sembra però difficile uscire dai cliché della valorizzazione del mestiere d'arte o dell'artigianato locale (dalle piccole serie, serie limitate, ai settori del lusso) attraverso nuove interpretazioni e contestualizzazioni contemporanee e da quello della cultura maker come unico modello promettente di innovazione.

Questi due diversi approcci hanno degli specifici punti di forza, ma dall'analisi di una serie di progetti emerge che spesso sono usati in modo specialistico senza cercare sinergie.

Nella visione di *craft* come maestranza artistica si progetta principalmente la patrimonializzazione del bene, dalla documentazione alla musealizzazione [4] o in alcuni casi più avanzati, l'attualizzazione di tale patrimonio [5] ma più spesso questi approcci mancano di una reale spinta innovativa in grado di ri-socializzare e riattivare il valore del *craft* nelle filiere produttive contemporanee, e nelle produzioni limitate delle imprese ad alto contenuto di *craft* o del lusso, la maestranza artistica e artigianale è veicolata principalmente come leva promozionale [6] e strategia di marketing, più che di una reale percepibilità e tracciabilità del *craft* nella filiera produttiva: in generale comunque senza cercare un dialogo con il potenziale delle tecnologie e delle nuove filiere produttive e distributive.

Viceversa, nella visione di *craft* come modello produttivo emergono i temi della filiera corta, delle piattaforme e dei prodotti customizzabili in una dimensione sempre più collettiva e abilitante (Maffei, 2016): più che definire il cosa, il *craft* definisce il "come si fa", in sistemi di produzione e distribuzione flessibili fino all'*on-demand* del design a km zero [7] o derivate creative e produttive di tipo individualistico, basate principalmente sull'accessibilità e il relativamente basso costo delle tecnologie digitali di stampa 3D, che si connettono in una logica di *social learning* ma non sempre riescono ad avere un reale impatto sul mercato. In questa dimensione relazionale e collaborativa, pure se il *craft* diventa spesso una potenziale leva territoriale [8] non sempre vi è un vero e proprio legame con la tradizione, quanto piuttosto una visione di artigianato che diventa incubatore di innovazione di un territorio e quindi d'avanguardia per il valore sociale aggiunto o per la nuova identità territoriale che costruisce [9], ma che non ha necessariamente rimandi a una tradizione o un *heritage* locale.

La nostra proposta vuole quindi cercare di integrare



questi due poli opposti in una visione contemporanea e sinergica di design, *craft* e cultura *maker*, sviluppando il concetto di “maestria” in percorsi di andata e ritorno tra *heritage* e tecnologie distribuite.

Un’agenda per un nuovo concetto di *craft*

Un progetto seminale è stato “Autentico Contemporaneo” [19] che ha cercato di integrare tutti gli approcci al *craft* in un’unica filiera di valorizzazione, unendo *heritage* e nuove tecnologie in un percorso di “attivazione” che, a partire dalla documentazione, portasse all’innovazione delle pratiche artigianali in una continuo rimando tra elementi di autenticità e opportunità di sviluppo di forme e processi tipici: la ricerca documentale (video narrazione dei saperi e loro codifica attraverso modelli di relazioni territoriali), ha costituito la garanzia di autenticità e qualità per la sperimentazione di nuovi processi produttivi e ambiti merceologici di applicazione, e ha consentito di ideare un brand di certificazione di qualità di innovazione di processi *craft based* ad alta intensità culturale, con cui promuoverli e abilitarli verso nuove opportunità e relazioni (Lupo, 2013). Il continuum tra documentazione-tramissione-fruizione-applicazione del sapere tradizionale è stato abilitato da nuove tecnologie, seppure limitate a tecniche e strategie di co-produzione o ad applicazioni di tipo digitale per la fruizione degli itinerari o eventi: non si è riusciti cioè a intercettare nel progetto i nuovi modelli di fabbricazione distribuita e condivisa della cultura *maker*.

Nella visione che proponiamo, il *craft* deve essere interpretato come *heritage* distribuito, ovvero processo culturale *knowledge centred*, in necessario dialogo con questi nuovi modelli produttivi. Con tale definizione si intende riconnettere davvero il valore del *craft* alle dinamiche più contemporanee di innovazione. Si evidenzia cioè la necessità, più che la semplice opportunità, di legare strettamente riferimenti di tradizioni e identità locali e abilità e saperi tecnici relativi alle nuove filiere del post-industrialismo. Più che cercare *best-practices* emulabili, che a oggi non risultano ancora convincenti, occorre immaginare e realizzare uno scenario convergente tra – ad esempio – le modalità, già esistenti, di accessibilità (visibilità, usabilità e sostenibilità) e le risorse culturali (in particolare le *craft skills*) attraverso infrastrutture e network distribuiti sul piano digitale (ad esempio Europea [20]), e quei modelli di micro-produzione distribuita ad alto sviluppo di capitale territoriale (Bianchini, Maffei, 2013), immaginando impatti, applicazioni e risultati reali e capillari nella vita, nel lavoro, nell’educazione e nel tempo libero delle persone, attraverso il *craft making*.

Questa visione, ha l’intenzione, da una parte, di superare la visione naïf dell’artigianato di tipo locale regionalistico o etnico, spesso legata a economie in via di sviluppo e contesti esotici o vernacolari. Ma anche, dall’altra, di riposizionare in modo culturale la mitizzazione della fabbricazione sociale e distribuita, caratterizzata, a volte, da un approccio talmente solipsistico e contro-culturale che, nell’entusiastica adesione al proliferarsi di modelli indifferenziati e sovrapponibili i quali ambiscono a essere open, social, collaborativi e democratici, finisce per isolarsi rispetto ai mercati reali, perché mancante di un valore distintivo che invece una solida legittimazione e referenza culturale potrebbe dargli.

In questo scenario virtuoso il *craft heritage* e le maestranze si avvantaggerebbero di una infusione di nuovi processi produttivi, accelerati e condivisi, grazie all’uso delle tecnologie digitali avanzate, generando una sorta di *life-scapes* di conoscenze distribuite (pensiamo alle potenziali applicazioni e ricadute nell’ambito di industrie culturali e creative); viceversa i *makers* potrebbero attingere ai sistemi di conoscenza di eccellenza e qualità dell’*heritage*, per immergerlo nelle loro produzioni (creando così ecosistemi, digitali e analogici, non solo produttivi ma anche culturali, in cui la produzione stessa diventa un valore per il valore che produce).

Da una parte, una nuova relazione con la tradizione va dunque ricercata, integrando e rendendo visibile e riconoscibile il contributo del *craft heritage* nei nuovi modelli

produttivi e viceversa, per un progetto di eccellenza culturalmente ed economicamente in grado di sostenersi e auto-rigenerarsi in un'ottica non isolazionista o di nicchia. Ma dall'altra, un nuovo *contemporary heritage* (Batteisti, 2012) va costruito, legato a un processo del fare più creativo e intelligente che, essendo basato su eccellenze culturali, possa promuovere un nuovo concetto di territorialità *smart*.

Occorre precisare che non si auspica né un addomesticamento culturale dei processi di auto e co-produzione della fabbricazione digitale distribuita, per loro natura spontanei e non irraggiungibili, né una ibridazione e contaminazione tecnologica insostenibile dell'*heritage*, che finisca per diluire e parcellizzare il suo valore: ma di un sistema di relazioni, *policies* e standard di qualità d'intervento, che generi una filiera innovativa di strategie produttive e distributive, per attivare e attualizzare le qualità e i saperi tradizionali in nuovi *cultural intensive artifacts*.

Si tratta sostanzialmente di promuovere una agenda per una *cultural driven innovation* (Lupo, 2019) con l'obiettivo di certificare e tutelare, attraverso nuovi paradigmi e parametri, un protocollo e sistema di qualità *craft based*. Ciò è in linea sia con la visione della Comunità Europea sul ruolo di ispirazione creativa del Cultural Heritage [21] che con la *design advocacy* espressa dalla Montreal Design Declaration del 2017 [22] per la definizione di nuove metriche, *policies* e standard di qualità d'intervento.

Per incentivare processi davvero virtuosi, occorrono paradigmi di qualità che ri-negozino tutte le retoriche del *craft* ormai superate, a vantaggio di una maggiore intelligibilità della nuova filiera:

- l'opposizione del fatto a mano o del fatto a macchina sfuma in una tracciabilità del processo, che deve rendere comprensibile e visibile anche quantitativamente l'integrazione tra maestria e tecnologie ibride;
- il concetto di *craft* come filiera chiusa e autonoma, dalla concezione alla realizzazione di un prodotto finito o *user-ended*, si dissolve a vantaggio di una esplicita dichiarazione del grado di *openness* e permeabilità a connettersi in altre filiere come fornitore di semilavorati, lavorazioni;
- il nuovo significato del tempo deve essere intellegibile nella filiera, inglobando sia la lentezza intrinseca del *craft* che i processi produttivi e distributivi accelerati produttore-consumatore offerti dalle nuove tecnologie;
- la relazione *craft/estetica* viene scardinata attraverso un sistema di certificazione in cui bellezza ed eccellenza innovativa coincidano, superando la differenza

tra oggetto artistico e prodotto strumentale-tecnico di precisione;

- la nuova dimensione relazionale del *craft* può essere meglio esplicitata ampliandosi sia sulla base della sua territorialità e della sua comunità di detentori, che grazie ai sistemi di collaborazione e condivisione digitali.
- infine, anche il predominio di narrative di stampo occidentale della relazione tra *craft*, *heritage*, design e modelli produttivi, va sfumato a vantaggio di una pluralità di approcci e situazioni, anche marginali, di "non industrial design" (Celaschi, 2016) a tutela delle ricchezze e differenze interculturali.

Queste sono solo alcune, speriamo, seminali proposte per promuovere un sistema di qualità *craft based* davvero contemporaneo, senza avere la pretesa di essere esaustivi e parametrizzare tutti gli aspetti (dalle specificità regionali ai processi globalizzati) di questo complesso fenomeno.

Per rendere operative queste ipotesi occorre concretizzare la convergenza tra infrastrutture, analogiche e digitali, sia del *craft heritage* che dei nuovi sistemi di produzione, attraverso dei progetti pilota che possano diventare esemplari, ma tuttavia declinabili nei diversi contesti geografici e culturali, nello sperimentare, indirizzare e verificare *policies* e standard di qualità di intervento, realmente misurabili, nelle nuove filiere del *new craft*, o meglio un manifesto atto a superare, non solo culturalmente e scientificamente ma anche progettualmente, le controversie e ambiguità retoriche tra *craft* e design, attraverso nuovi principi non dogmatici e realmente trans-disciplinari e trans-culturali.

NOTE

[1] https://ec.europa.eu/culture/content/heritage-related-skills_en

[2] Tenutasi dal 5 aprile 2011 al 26 febbraio 2012.

[3] <https://www.homofaberevent.com/it/homo-faber>

[4] Esempi sono: il catalogo digitale "Intangible search" dell'Archivio Etnografico Storia Sociale Regione Lombardia [10]; il documentario di Studiolo "L'uomo che forma il legno" sulla bottega Ghianda [11]; la mostra "Constancy & Change in Korean Traditional Craft" organizzata alla Triennale Milano dalla Korea Craft and Design Foundation nel 2013.

[5] Esempi sono: il progetto "Homm- ICT for hands-on and multimedia laboratories in museums", dove l'apparato documentativo è utilizzato come strumento di formazione [12]; il progetto "Inspired by China" del Peabody Essex Museum, dove oggetti delle collezioni sono stati re-interpretati in nuovi prodotti [13].

[6] Esempi sono: il marchio "Segno Italiano" [14]; la mostra fotografica "Master's Hands" allestita da Fratelli Rossetti a Milano nel 2011.

[7] Esempi sono: la piattaforma "Slowd" [15]; le collaborazioni tra designer e artigiani del progetto "AAA-Cercasi Nuovo Artigiano"

[16]); gli spin-off semi-industriali di alcune imprese, fino ai *fab-lab* e *maker spaces*.

[8] Esempi sono: la ricerca del 2007 "Ottagono dei valori identitari del nuovo artigianato" dello studio Totaltool per CONFARTIGIANATO; il progetto "Segno Artigiano" che promuove le produzioni della Valcamonica [17].

[9] Esempi sono: "Whomade" [17]); il distretto "DOC-Dergano officina creativa" in Bovisa, Milano [18].

[10] <http://www.intangiblesearch.it>

[11] <http://studiolabo.it/documentario-ghianda/>

[12] <http://www.hommm-museums.unimore.it/site/home.html>

[13] <http://www.pem.org/sites/ibc/>

[14] <http://www.segnoitaliano.it/>

[15] www.slowd.it

[16] <http://www.nuovoartigiano.it/>

[17] <http://www.segnoartigiano.it/>

[18] www.whomade.it

[19] <http://www.contemporaryauthentic.com/>

[20] <https://pro.europeana.eu/>

[21] Gabor Sonkoly, Tanja Vahtikari, *Innovation in Cultural Heritage research. For an integrated European research policy*, European Commission Directorate-General for Research and Innovation, Brussels, 2018, p. 56 (Policy Review della conferenza Horizon 2020 "Innovation and Cultural Heritage" tenutasi a marzo 2018 a Bruxelles).

[22] <http://www.designdeclaration.org/declaration/>

REFERENCES

Pye David, *The nature and art of workmanship*, Cambridge, Cambridge University press, **1968**, pp. 114.

Morris Robert "Some notes on the phenomenology of making: the search for the motivated", [1970], in Glenn Adamson (a cura di), *The Craft Reader*, pp. 540-547 Oxford-New York, Berg, 2010, pp. 642.

Bologna Ferdinando, *Dalle arti minori all'industrial design. Storia di un'ideologia*, Bari-Roma, Laterza, **1972**, pp. 309.

Frampton, Kenneth, "Apropos Ulm" [1974], in *Labour, Work and Architecture: Collected essays*. London, Phaidon Press 2002, pp. 352.

Burkhardt François, "La difficoltà di risolvere un rapporto sfalsato: a proposito dell'artigianato e del design", pp. 8-19, in Ugo La Pietra (a cura di), *Fatto ad arte. Arti decorative e artigianato*, Milano, Triennale, **1997**, pp. 120.

Dormer Peter, *The culture of craft*, Manchester, Manchester University Press, **1997**, pp. 242.

Bosoni Giampiero *Italy. Contemporary domestic landscapes 1954-2000*, Milano, Skira, **2001**, pp. 240.

Love Jönsson (a cura di), *Crafts in Dialogue. Six views on a practice in change*, Stoccolma, Iaspis, **2005**, pp. 104.

Niedderer Kristina, "Exploring the expressive potential of function", pp. 45-56, in Jönsson Love, *Crafts in Dialogue. Six views on a practice in change*, Stoccolma, Iaspis, **2005**, pp. 104.

Adamson Glenn, *Thinking through craft*, Oxford, Berg, **2007**, pp. 210.

Cacci Alberto, Lai Franco (a cura di), *Gli oggetti culturali. L'artigianato tra estetica, antropologia e sviluppo locale*, Milano, FrancoAngeli, **2007**, pp. 220.

Risatti Howard, *A theory of craft. Function and Aesthetic Expression*, Chapel Hill, University of North Carolina Press, **2007**, pp. 328.

Sennett Richard, *The Craftsman*, **2008** (tr. it. *L'uomo artigiano*, Milano, Feltrinelli, 2008, pp. 311).

Colombo Paolo (a cura di), *Mestieri d'arte e Made in Italy. Giacimenti culturali da riscoprire*, Venezia, Marsilio, **2009**, pp. 528.

Bürdek, Bernhard E., "Design and Art. The ongoing misunderstanding", pp. 34-43, in Gimeno-Martinez Javier, Floré Fredie (a cura di), *Design and Craft: a history of convergences and divergences*, 7th Conference of the International Committee of Design History and Design Studies (ICDHS), 20-22 Sept. 2010, Universa Press, Wettern, **2010**, pp. 554.

Gimeno-Martinez Javier, Floré Fredie (a cura di), *Design and Craft: a history of convergences and divergences*, 7th Conference of the International Committee of Design History and Design Studies (ICDHS), 20-22 Sept. 2010, Universa Press, Wettern, **2010**, pp. 554.

Alessi Alberto, "Le fabbriche dei sogni", pp. 94-125, in Annichiarico Silvana (a cura di), *Le fabbriche dei sogni. Uomini, idee, imprese e paradossi delle fabbriche del design italiano*, Milano, Electa, **2011**, pp. 392.

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

Anderson Chris *The new industrial Revolution*, **2012** (tr. it. *Makers. Il ritorno dei produttori*, Milano, Etas, 2012, pp. 312).

Battesti Jacques (a cura di), *Que reste-t-il du présent ? Collecter le contemporain dans le musées de société*, Bordeaux, Le Festin, **2012**, pp. 397.

Bianchini Massimo, Maffei Stefano, "Microproduction everywhere. Social, local, open and connected Manufacturing" pp. 1-21, in *Social Frontiers NESTA Conference, London, UK, 4th-5th November, 2013*.

<https://www.scribd.com/document/192022372/Microproduction-everywhere-Social-local-open-and-connected-manufacturing>

Lupo Eleonora (a cura di), *Autentico Contemporaneo Milano. Design e attivazione dei saperi tipici e maestri artigiani milanesi*, Milano, Maggioli, **2013**, pp. 158.

Celaschi Flaviano, *Non industrial design*, Milano, Luca Sossella editore, **2016**, pp. 112.

Maffei Stefano, "Il superamento della mano", pp. 45-53, in Stefano Micelli (a cura di), *New Craft*, Venezia, Marsilio, **2016**, pp. 104.

Palmköld Anneli, Rosenquist Johanna, Almekvik Gunnar (a cura di), *Crafting cultural heritage*, Gothenburg, University of Gothenburg, **2016**, pp. 118.

Lupo Eleonora, "Design e cultural driven innovation", in *i+Diseño*. Malaga, Università di Malaga, **2019** (in press).

Il linguaggio delle cose

Metodi e segni del design per l'artigianato

Stefano Follesa Università di Firenze, Dipartimento di Architettura DIDA

stefano.follesa@unifi.it

Francesco Armato Università di Firenze, Dipartimento di Architettura DIDA

francesco.armato@unifi.it

Il superamento del dogma industriale ha di fatto ampliato gli orizzonti della professione promuovendo una figura di designer che opera indistintamente nei territori dell'industria e dell'artigianato. Le profonde differenze di processo e di obiettivi tra le due sfere produttive implicano un differente approccio: l'industria pone la semplificazione come condizione necessaria, mentre l'artigianato trova nella complessità del fare la sua esaltazione. Ma lì dove il disegno per l'industria ha definito metodologie progettuali consolidate, il progetto per l'artigianato va ancora sviluppando metodi e strategie. Il paper analizza alcuni processi e i linguaggi alla base di un rinnovato dialogo del design con la sfera artigianale.

Designer/artigiano, Identità territoriale, Strategie progettuali, Diversità culturale, Linguaggi progettuali

The overcoming of the industrial dogma has in fact expanded the fields of the profession promoting the concept of a designer that can operate without distinction in the industrial sector or in that of the craftsmanship. The large differences in goals and process between the two productive spheres imply however a different approach: industry sets simplification as a priority while craftsmanship finds in the complexity of machining its magnification. But where industrial design has established consolidated methodologies, design for craft is still developing methods and strategies. The paper analyzes some processes and design languages that are the basis of a renewed design dialogue with the artisan sphere.

Designer/craftsman, Local identity, Design strategies, Cultural Diversity, Design Languages

La storia ci insegna che il tempo evolutivo non è stato uguale per tutti i popoli e che conoscenze di tipo diverso hanno favorito la definizione di elementi di specificità nelle culture materiali e immateriali. Specificità che si sono sviluppate nella processualità delle innovazioni, nel manifestarsi di abilità manuali e nella costruzione di identità territoriali entro le quali sono nate filiere specializzate di produzione. La modernità ha progressivamente appiattito le differenze, uniformato il ritmo delle conoscenze, promosso lo sviluppo di oggetti universali. E tale sviluppo esponenziale degli oggetti è stato necessariamente il risultato di un processo produttivo di tipo industriale che ha gradatamente sostituito il fare artigianale.

Al Novecento ha corrisposto il consolidamento della logica razionale dell'industria e l'affermarsi di una nuova disciplina, il Design, a cui è stato affidato dapprima il disegno e a seguire il controllo dell'intero processo generativo delle cose. Si è venuta delineando una nuova estetica, definita dalla scuola del *Bauhaus* prima e dalla scuola di *Ulm* poi, che sancisce il distacco tra ciò che è prodotto industrialmente e ciò che è prodotto artigianalmente, tra la purezza geometrica del prodotto industriale e l'espressività decorativa del prodotto artigianale.

Ma nel diffondersi delle conoscenze e nell'avanzare delle tecnologie le culture artigiane hanno saputo difendere un proprio ruolo nelle dinamiche produttive; in tale contesto storico conoscenze universali e conoscenze tacite si sono sviluppate in parallelo per tutto il Novecento.

In questo doppio binario produttivo il Design, in un primo momento esclusivamente "disegno del prodotto industriale", ha progressivamente contaminato i settori dell'artigianato, talvolta utilizzandoli come territorio di sperimentazione progettuale, talvolta, chiamato in soccorso dello stesso per il proprio bagaglio di competenze e progettualità, proponendo specifiche strategie di innovazione. Una contaminazione che ha necessariamente comportato l'avvicinamento tra la sintesi pensiero-azione – che da sempre caratterizza l'artigiano tradizionale – e la scissione tra atto progettuale e atto realizzativo che caratterizza l'apporto del designer.

Nel nostro paese il percorso di riabilitazione del prodotto artigianale tra gli ambiti di competenza della nuova disciplina ha avuto inizio nella seconda metà degli anni Sessanta, col manifestarsi dei primi segnali di una crisi produttiva che investirà il nostro paese a partire dal decennio successivo e ai margini di quella stagione radicale [1] che aveva messo in discussione molti dei dogmi rappresentati da una precoce identificazione del design italiano ad una visione funzionalista di matrice nord-europea. Seppure

le contaminazioni tra progetto e fare artigianale fossero già presenti nel lavoro di molti dei designer della prima generazione, è in tali anni che il tema del rapporto design-artigianato si pone come tema culturale all'interno della disciplina, evidenziando i punti di vista delle diverse scuole territoriali.

Tra i primi a intuire l'esigenza strategica di un rapporto tra design e artigianato è certamente Ugo La Pietra che, prevalentemente all'interno della rassegna veronese *Abitare il Tempo*, promuove un dialogo virtuoso tra la cultura del fare legata ai territori e la cultura progettuale. Esperienze come *Genius Loci*, *Design e Territori* o *Abitare con l'Arte*, che si sono susseguite a partire dalla metà degli anni Ottanta, hanno saputo intessere una maglia che connetteva designer, architetti e artisti con le imprese artigianali sviluppando una continua sperimentazione funzionale al rafforzamento e alla crescita delle identità territoriali. All'interno di tali mostre si va definendo una generazione di progettisti (Scacchetti, Dalisi, Natalini, Palterer, Atelier Metafora, Veneziano, Magni, Rasulo, Coretti, Palomba e Serafini) che indagheranno il concetto di "fatto ad arte" contrapposto alla semplificazione del fare industriale [fig. 02] [fig. 03].

Animato da nuove curiosità culturali, il design italiano inizia ad interrogarsi sia sul ruolo di una storia evolutiva delle cose (Branzi, 2007), sia sulle alternative a una logica industriale che aveva progressivamente estromesso alcune componenti costitutive degli oggetti quali la processualità delle innovazioni, la ritualità, l'identità territoriale. Le esperienze sviluppate all'interno delle mostre culturali di *Abitare il Tempo*, hanno poi ispirato e influenzato decine di mostre e convegni, che si sono susseguiti a partire dagli anni Novanta [2] tracciando nuovi scenari di approfondimento della progettualità per le culture materiali. La ricerca sulla valorizzazione dei territori e sul coinvolgimento delle produzioni artigianali si è sviluppata, parallelamente, in ambito professionale e universitario, con rapporti sempre più stretti da un lato con la cultura produttiva, dall'altro con i sistemi amministrativi territoriali.

Le tante proposte emerse in quegli anni hanno posto in maniera forte la necessità per la disciplina di individuare nuove pratiche e nuovi linguaggi da porre alla base di un rinnovato dialogo tra design e artigianato.

La necessità di nuove pratiche progettuali

Le posizioni della comunità scientifica sui rapporti tra design, artigianato e territori, sembrano avere oggi elementi di assoluta condivisione sostenendo un ruolo sempre più



01

evidente della disciplina come connettore di saperi; la necessità di tutelare e sviluppare la diversità dei territori; un ruolo strategico nel legame tra conoscenze tacite e nuove tecnologie. Obiettivi che, perseguiti all'interno di un sistema centrato sul triangolo delle conoscenze (istruzione-ricerca-innovazione) promosso dalla strategia di Lisbona, sono al centro di significativi progetti di elaborazione di nuovi processi [3].

In tali esperienze e nelle elaborazioni delle più giovani generazioni di designer si consolidano inedite strategie progettuali che favoriscono una maggiore interazione design/artigianato. Il designer assume una nuova responsabilità che lo porta da un lato a fare «sintesi e catalisi delle diverse conoscenze» (Lotti, Trivellin, 2019 p. 10), dall'altro, nel suo ruolo specifico di ideatore, a restituire le diversità utilizzando approcci e metodologie specifiche. La progettualità viene messa in relazione alla manualità e non uti-

01
Ugo La Pietra,
Vasi flautati,
ceramiche
realizzate da
La Ghianda, 1990,
per concessione
dell'autore

02a



02a-02b
Alfredo Quaranta
insegnante di
materie plastiche.
Foto Flavia
Veronesi e Stefano
Visconti, [www.
itacafreelance.it](http://www.itacafreelance.it)

lizza più quest'ultima ai soli fini della pratica realizzativa. Nuove metodiche poste a unire territori produttivi consolidati che necessitano di nuove energie creative quali quelle, potenziali, di giovani makers e autoproduttori. Usando le parole di Adolfo Natalini: «il lavoro sull'artigianato e sulle risorse locali mi sembra un lavoro di straordinaria importanza, perché vuol dire risaldare insieme dei saperi che negli ultimi anni sono stati drammaticamente divisi [...] io ritengo che il tentativo di rinsaldare questi due saperi – la progettualità e la straordinaria manualità, lo straordinario sapere dell'artigianato italiano – sia una cosa da tentare in tutti i modi, perché vuol dire ricostruire un'unità da troppo tempo scomparsa e vuol dire individuare anche vie diverse alla produzione che non sono solo ed esclusivamente quelle della grande produzione di serie» [4]. Nell'analisi di queste nuove pratiche emergono considerazioni che investono, principalmente, due aspetti del progetto.

Il primo riguarda la fase ideativa. La progettazione per l'artigianato non parte mai da un foglio bianco ma da una complessa rete di segni, materiali, tecniche, usi, che costituisce il tessuto culturale di ogni territorio produttivo. Il design, come sostiene Germak «è il filo conduttore di un racconto che si snoda tra esperienze di valorizzazione delle tradizioni (linguaggi adeguati ai materiali locali), delle competenze (qualità del prodotto) e delle azioni in filiera» (Germak, 2014, p. 43).

Alla base del gesto progettuale vi è un processo di appropriazione che consiste nel rilevare, decifrare e interpretare le caratteristiche della cultura materiale per poi concepire l'idea di intervento. Il progetto trova supporto nella preparazione culturale per muoversi nello spazio delle idee guidato dalle competenze tecnico-grafiche.

L'acquisizione delle conoscenze pone il tema della conservazione dei saperi. La nascita e la diffusione degli archivi virtuali (dal *Mediterranean Crafts Archive* ad *Europeana*)



02b



03

e più in generale di tutti i sistemi ITC, in connessione ai nuovi modelli ideativi (dalla *Design Community* al *Neo Local Design* al *Design 4.0*), sta caratterizzando i processi progettuali del New Craft alimentando una nuova stagione in termini di processualità delle innovazioni e recupero degli elementi di diversità.

Il secondo aspetto riguarda il differente approccio alla realizzazione che il rapporto con l'artigiano implica rispetto all'industria. Mentre nell'industria la conoscenza delle tecniche produttive fa parte delle competenze del progettista (e quindi il progetto se ne appropria nella fase ideativa), nell'artigianato il confronto con chi realizza è esso stesso progetto. L'artigiano è il tramite tra progetto e macchina ma poiché la sua abilità del fare è "lettura" del progetto, è necessario che il designer ponga l'artigiano al centro del percorso ideativo. La qualità delle relazioni che intercorrono tra il pensiero del progettista e la manualità dell'artigiano si trasferiscono e permangono nell'oggetto finale determinandone il suo valore. Un concetto che risulta molto chiaro nel lavoro di alcuni protagonisti del

03
Roberta Morittu,
Cestino per
la Biennale
dell'Artigianato
Sardo Domo. Foto
Daniela Zedda



04

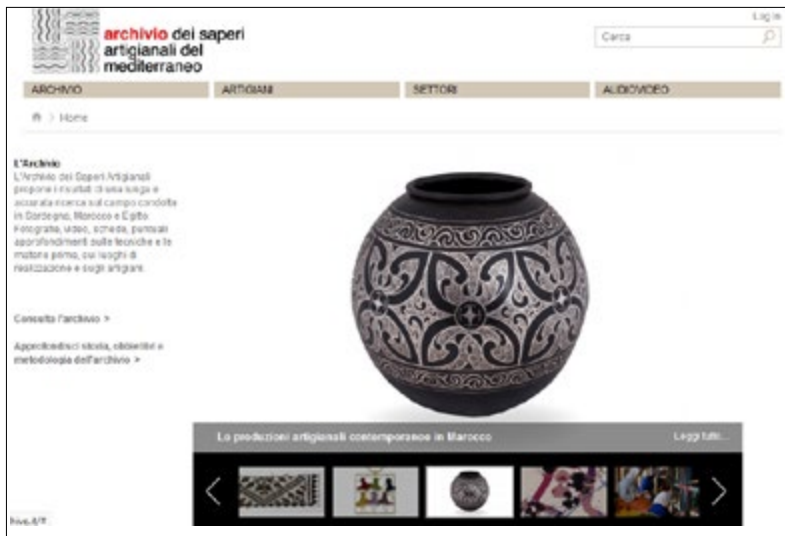
nuovo artigianato che inseriscono la doppia firma autorale (designer e artigiano) a rivendicare un confronto continuo nella fase ideativa [fig. 04].

04
Eugenia Pinnai,
Pannelli

La necessità di nuovi linguaggi

Il tema dei linguaggi è tema portante delle connessioni tra artigianato e design. A partire dal saggio *Ornamento è Delitto* di Adolf Loos, che sancisce la nascita di una nuova estetica per il prodotto industriale, il design ha perseguito un progressivo annullamento degli aspetti decorativi in favore di un rafforzamento degli aspetti formali. Una tendenza alla semplificazione che, nella riorganizzazione degli strumenti di indagine del progetto e nel passaggio dal bidimensionale del disegno manuale alla modellazione 3D, ha spostato maggiormente l'attenzione verso la forma; la modellazione 3D comporta uno squilibrio verso l'involucro scoraggiando procedimenti complessi quali l'applicazione di decori sulle superfici.

Va da sé che i linguaggi con cui il design ha affrontato il rapporto con le culture materiali sono stati anch'essi



05

linguaggi di semplificazione che hanno interrotto la continuità espressiva della tradizione e annullato il valore dell'apporto del "saper fare" al progetto.

Il rinnovamento e adeguamento dell'apparato decorativo rappresenta una sfida complessa per il progettista; il compito è da un lato quello della rilettura delle forme, dei decori e delle simbologie che provengono dalla fase di acquisizione delle conoscenze, dall'altro quello della elaborazione di nuovi segni che sappiano innestare innovazione senza ricadere nel folklorismo formale.

Nel nuovo artigianato si vanno sviluppando le più interessanti sperimentazioni sui linguaggi estetici; la decorazione si riappropria di un'identità collettiva, che declina e innova la tradizione. In tale direzione la Sardegna è stata negli ultimi anni un territorio virtuoso di sperimentazione per l'esistenza di un patrimonio iconografico ancora vivo (ben tutelato da una visione strategica della politica regionale) e di un humus culturale che ne ha consentito la rilettura e l'evoluzione. Una direzione che partendo dalle intuizioni del "mondo magico" di Eugenio Tavolara negli anni Cinquanta del Novecento approda nelle sperimentazioni più recenti: *Domo*, Sassari (2009), *Sardiska/Ied-Ikea* (Cagliari 2018), *Punti di Frontiera* (Cagliari 2018) e nel lavoro di designer quali Roberta Morittu, Annalisa Cocco, Angelo Figus, Eugenia Pinna, Ivano Atzori e Kyre Chenven, Paulina Herrera Letelier e Carolina Melis [fig. 05] [fig. 06].

05

Archivio dei
saperi del
Mediterraneo

Nuovo mondo

La cultura produttiva insegna oggi una nuova visione strategica nell'equilibrio tra locale e globale; una pratica che possa contrastare la vocazione egemonizzante del globalismo e alimentare nuovamente le diversità ponendole alla base di una nuova stagione culturale.

Il nuovo artigianato sviluppa un rinnovato approccio al progetto, persegue un rapporto con i luoghi e da essi trae gli elementi per elaborare nuovi linguaggi e inedite connessioni. Sta nascendo una figura di designer – etnografo, sperimentatore, alchimista – capace di farsi artigiano (Sironi, 2018), promotore di una nuova modernità che sa ricucire le trame della connessione tra l'uomo e il suo ambiente. Al contempo si va sviluppando un ritorno al fare manuale, espressione felice di un recuperato rapporto con la creatività che sta progressivamente contagiando le nuove generazioni di progettisti che individuano nel connubio tra cultura del progetto e cultura del fare un percorso personale praticabile [fig. 07].



06

06

Patricia Urquiola
Pavone chiaro
bianco e nero
Mediterraneo



07
Antonello Atzori
(CMA) Piatto
Semplice

Su una continua contaminazione fra design e artigianato, tra innovazione tecnologica e permanenza delle pratiche artigianali, dove la tecnologia interviene in più fasi, dalla fase conoscitiva, alla fase progettuale, alla fase realizzativa, si sta sviluppando un movimento culturale sempre più esteso che va dall'artigianato digitale (con strette connessioni con il movimento *DIY* e con il fenomeno *Makers*) alla trasformazione dei laboratori artigiani tradizionali, con prerogative legate alla specificità del nostro patrimonio culturale e produttivo.

Un movimento che ha generato un rinnovato interesse del sistema fieristico promuovendo, a Torino come a Vicenza, a Firenze come a Milano, nuove rassegne che sviluppano l'incontro tra artigianato e design; territori del nuovo artigianato nel quale si incrociano le competenze della ricerca economica (Micelli, 2011, Bettiol, 2015) con quelle della cultura del fare di artigiani e imprenditori e della disciplina design.

NOTE

[1] Il movimento radicale ha sin dai suoi esordi sviluppato una critica alla società dei consumi promuovendo una rilettura degli archetipi. Si guardi a titolo di esempio il lavoro di Adolfo Natalini nella ricerca "cultura materiale extraurbana" portata avanti all'interno dei corsi di Plastica Ornamentale della Facoltà di Architettura di Firenze negli anni tra il 1974 e il 1978.

[2] Non potendo citare tutte le mostre indichiamo tra le più significative: Artigianato Metropolitano/Torino 2003, The Shape of Values/Firenze 2006; Biennale Arti Applicate/Todi 2007; Manufatto/Torino 2008; Domo/Sassari 2009; Qui/Ora-Io/Noi. Piemonte Handmade/Torino 2015.

[3] Tra i progetti più significativi in ambito europeo: OD&M – A knowledge alliance between HEIs, makers and manufacturers to boost Open Design & Manufacturing in Europe.

[4] Adolfo Natalini, "Lezioni di design" intervista per Rai Educational, in www.rai.it [gennaio 2019]

REFERENCES

- Fagnoni Raffaella, Gambaro Paola, Vannicola Carlo (a cura di), *Medesign forme del Mediterraneo*, Firenze, Alinea, **2004**, pp. 256.
- La Rocca Francesca, *Il tempo opaco degli oggetti*, Milano, Franco Angeli, **2006**, pp. 158.
- Branzi Andrea, *Capire il Design*, Firenze, Giunti, **2007**, pp. 288.
- De Giorgi Claudia, Germak Claudio (a cura di), *MANUFATTO. Artigianato, comunità e design*, Milano, Silvana Editoriale, **2008**, pp. 160.
- Germak Claudio (a cura di), *Uomo al centro del progetto. Design per un nuovo umanesimo*, Torino, Allemandi & C, **2008**, pp. 173.
- AA.VV., *Domo*. Catalogo della XIX biennale dell'artigianato sardo, Nuoro, Ilisso, **2009**, pp. 208.
- Bodei Remo, *La vita delle cose*, Roma-Bari, Laterza, **2009**, pp. 135.
- Lotti Giuseppe, *Territori & connessioni. Design come attore della dialettica tra locale e globale*, Pisa, ETS, **2010**, pp. 128.
- Micelli Stefano, *Futuro artigiano*, Venezia, Marsilio, **2011**, pp. 220.
- Follesa Stefano, *Design e Identità*, Milano, Franco Angeli, **2012**, pp. 160.
- La Cecla Franco, Vitone Luca, *Non è cosa. Vita affettiva degli oggetti-Non siamo mai stati soli. Oggetti e disegni*, Milano, Elèuthera, **2013**, pp.136.
- Finessi Beppe, (a cura di), *Il design italiano oltre le crisi. Autarchia, austerità, autoproduzione*, Mantova, Corraini, **2014**, pp. 400.
- Germak Claudio, "Perché artigianato e design", pp. 42-51 in Tosi Francesca, Lotti Giuseppe, Follesa Stefano e Rinaldi Alessandra (a cura di), *Artigianato, Design e Innovazione – Le nuove prospettive del saper fare*, Firenze, DidaPress, **2014**, pp. 284.
- Tosi Francesca, Lotti Giuseppe, Follesa Stefano e Rinaldi Alessandra (a cura di), *Artigianato Design e Innovazione – Le nuove prospettive del saper fare*, Firenze, Dida Press, **2014**, pp. 244.
- Bettiol Marco, *Raccontare il Made in Italy. Un nuovo legame tra cultura e manifattura*, Venezia, Marsilio, **2015**, pp. 112.
- Lotti Giuseppe, Trivellin Eleonora, "Design per nuovi territori", *MD Journal*, n. 5, **2018**, pp. 6-15.
- Sironi Mario, "Neo-Local design Esperienze di progetto a dialogo coi luoghi", *MD Journal*, n. 5, **2018**, pp. 82-93.
- Parente Marina, Sedini Carla, *D4t design per i territori*, Milano, List, **2019**, pp. 281.

Il Design che orienta processi Handmade

Maria Antonietta Sbordone Università degli Studi della Campania "L. Vanvitelli",
Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale
mariaantonietta.sbordone@unicampania.it

Rosanna Veneziano Università degli Studi della Campania "L. Vanvitelli",
Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale
rosanna.veneziano@unicampania.it

Il presente contributo è focalizzato sul design che orienta diverse abilità, esperienze progettuali e sperimentazione pratica, superando il dualismo, storicamente radicato nel modernismo, di una netta separazione della fase teorico-espressiva da quella pratico-realizzativa. Grazie all'avvento delle tecnologie digitali, degli strumenti di ultra-digitalizzazione e di prototipazione rapida, che consentono la creazione di oggetti in piccole serie, il design e la pratica sono condensati. In breve, stiamo assistendo alla diffusione di nuovi approcci di produzione che sintetizzano il match making tra produzione e artigianato.

Artidesign, Hand-made, Processi di co-design, Formazione integrata, Prototipazione artigianale

The present contribution focuses on design that guides different skills, design experiences and practical experimentation, overcoming the dualism, historically rooted in modernism, of a clear separation of the theoretical-expressive phase from that of practical-realization. Thanks to the advent of digital technologies, ultra-digitization tools and rapid prototyping, which allow the creation of objects in small series, design and practice are condensed. In short, we are witnessing the spread of new production approaches that summarize the matchmaking between production and craftsmanship.

Artidesign, Hand-made, Co-design processes, Integrated education, Artisans prototyping

Il Design che orienta processi Handmade

I caratteri che hanno contribuito alla nascita di una cultura industriale in Italia sono riferibili a molteplici fattori che riguardano aspetti culturali e socio-economici posti a caratterizzare luoghi e territori, connotati da un saper fare, radicato e in continua evoluzione. Elementi, strettamente connessi all'innovazione di pensiero prima, e poi di processo e prodotto, che hanno guidato negli anni imprenditori illuminati contribuendo allo sviluppo del Paese. Le realtà produttive design e fashion oriented hanno interpretato, innovato e standardizzato il lavoro artigianale contribuendo a sviluppare il binomio artigianato-industria e sostanziando il made in Italy come evoluzione dell'esperienza artigiana (Micelli, 2011).

Negli ultimi anni si sono consolidati e diffusi nuovi approcci produttivi che sintetizzano il *match making* tra produzione e artigianato, in cui le tecniche digitali hanno radicalmente trasformato, semplificato la filiera produttiva e introdotto nuove progettualità. La fabbricazione digitale ha ampliato le possibilità di realizzazione di piccole produzioni con tecniche di prototipazione 3D favorendo la nascita di nuove imprenditorialità e modelli di imprese. Sempre più diffuse sono le produzioni, in outsourcing, che utilizzano macchinari e tecniche di finitura, quali il *rapid prototyping*, il *selecting laser cutting*, la *stereolithography*, l'*acid etching*; si assiste quindi a una più stretta collaborazione tra designer, makers, artigiani, e una riproposizione di piccole serie o pezzi unici realizzati con processi progettuali condivisi in piattaforme digitali che consentono l'implementazione, e garantiscono la personalizzazione e l'unicità del prodotto.

«Quando si realizza un prodotto in serie – sia esso una sedia o un elettrodomestico – il cuore, l'intelligenza della fabbrica si trova nel reparto dei prototipi, dove il lavoro di tutti, dal progettista all'ultimo tecnico, è comunque artigianale, indipendentemente dal fatto che lo si elabori con l'aiuto di un computer o di una matita. La quasi totalità dei prodotti commercializzati con l'etichetta design sembra industriale eppure viene realizzata in serie limitate o in quantità minime» (Turrini, 2018, p.82).

L'evoluzione della relazione tra i processi industriali, artistici, artigianali e dell'interdipendenza del binomio design e artigianato si basa sulle connessioni, sulle contaminazioni tra competenze teoriche e pratiche che non vedono distinzione tra progettisti ed esecutori, bensì, ad una collaborazione aperta nel processo creativo.

Artidesign e processi Handmade

Ettore Sottsass parlando del panorama degli oggetti quotidiani in relazione alla produzione industriale afferma: «Se si pensa che intorno agli anni Trenta in Italia non c'erano industrie che producevano beni per la vita quotidiana ma solo per realizzare infrastrutture, grandi opere navali, ferroviarie ecc., tutti i beni quotidiani erano di produzione esclusiva degli artigiani: quelli primitivi, antichi, magici, nascosti in piccoli villaggi solitari sulle montagne o nelle isole del Mediterraneo e quelli molto sofisticati in città e paesi dove le radici del mestiere si potevano fare risalire agli etruschi ai greci» (Sottsass, 2002, p. 335). Per Sottsass questa grande riserva di saperi manuali artigiani è tipicamente italiana e ha creato i fondamenti per tutta la produzione di design italiano dal dopoguerra ai giorni nostri: «sarebbe difficile per me citare, a partire dagli anni Trenta, il nome di un solo designer italiano più o meno famoso che disegnando qualche cosa, non avesse in mente la visione di “quel” prodotto fatto a mano con cura da qualche antico artigiano, fatto con abilità, fatto con amore, fatto con l'idea di un largo uso quotidiano» (Sottsass, 2002, p. 335).

Viceversa, nella formazione l'approccio multidisciplinare che prevede l'integrazione di contenuti scientifici nella costruzione di scenari progettuali e produttivi, si evidenziano due direttrici convergenti; la prima attiene allo sviluppo del processo progettuale, l'altra, alla ricerca e alla programmazione delle attività realizzative, siano esse prototipali e produttive. L'una, si fonda su di un complesso ecosistema creativo (in cui le connessioni disciplinari, lo scambio di esperienze supportato da processi di co-progettazione) e si esplicita nella pluralità dei saperi. L'altra, puntando al “paesaggio produttivo” (Ranzo, 2007) e agendo in modo strategico per la valorizzazione dei territori e la costituzione di una rete di abilità specialistiche, è orientata alla re-interpretazione delle tecniche tradizionali di lavorazione e alle competenze strettamente radicate nei luoghi.

De Fusco e Alison coniano il termine “Artidesign” ipotizzato come risolutore di conflitti o eventuale facilitatore di connessioni, nel tentativo di chiarire il rapporto funzionale tra artigianato e design. Dal testo si riporta: «la piccola e media industria e il suo equivalente, l'artidesign, ci sembrano contenere strutturalmente alcune possibilità di soluzione di molti problemi (...). Infatti, quella maggiore flessibilità che si invoca per la grande industria si trova da sempre nella piccola, quella qualità quale opposta della quantità è per definizione propria all'alto artigianato di ieri e dell'artidesign attuale, quel prodotto solido e dura-

turo al posto dell'informazione leggera e mutevole, quelle lavorazioni più “naturali” e meno inquinanti (...). Non è escluso che queste antiche lavorazioni siano durate per tanti secoli proprio in virtù del fatto che non comportavano un numero così grande di contropartite, di costi sociali, di spreco energetico, ecc. Per quanto paradossale possa sembrare, è sostenibile la tesi che la grande industria e l'industrial design siano in qualche modo costretti a “far macchina indietro”, mentre quella piccola e l'artidesign non possono che fare macchina avanti» (Alison, De Fusco, 2018, p.129).

La relazione tra design e artigianato deve confrontarsi con la necessità sempre più evidente di mettere in pratica i progetti, di concretizzare idee, di predisporre le comunità o i singoli a immaginare scenari nei quali dall'esperienza pratica si possano sviluppare attività imprenditoriali molto specialistiche fondate sull'*handmade*. Inoltre, grazie alle piattaforme digitali, nel campo della formazione e della piccola e media imprenditoria, è possibile creare sistemi aperti di trasferimento e condivisione delle esperienze, dando luogo a network multifunzionali.



01
Alvaro Catalán de Ocón, 2019.
Ceramics Cu.
Terracotta, filo
di rame e silice
per attualizzare
l'arte del
panierai.
Prodotto
da ACdO/

01

I processi *handmade* si nutrono dei luoghi dai quali nascono, rappresentano la concretizzazione del pensiero progettuale che, sollevando questioni rilevanti sugli aspetti della sostenibilità, mettono in pratica la tradizione manifatturiera operando quel passaggio critico dalla cultura locale a una globale. La complessità attuale è rappresentata secondo «una visione del tempo che mette in campo non solo la contemporaneità di presente-passato-futuro, ma i molti diversi tempi che convivono e che si intrecciano o si oppongono in uno spazio dilatato all'intero globo in cui si situano le cose, gli eventi, e vivono e agiscono i diversi soggetti e le culture che oggi abitano gli spazi e li frantumano in infiniti localismi in cui si articolano le relazioni tutt'altro che pacificate di locale e globale» (Fiorani, 2016, p. 73).

Le ragioni per le quali l'artigianato è oggi così rilevante, sulla scena locale e globale, dipendono dalla percezione degli oggetti fatti a mano come aventi un valore culturale e monetario più elevato rispetto a quelli simili prodotti industrialmente. L'artigianato contemporaneo detiene una matrice progressista e una delle considerazioni più accreditate sull'attuale rinascita è in relazione ai materiali avanzati e ai nuovi processi produttivi [fig. 01].

Il primo passo (fine anni Novanta) dell'incontro tra artigianato e nuovi materiali è contraddistinto dall'era dei compositi e delle resine avanzate, della ceramica ultra performativa e delle impiallaccature in legno tenero, dell'acciaio superelastico e delle schiume in memoria di forma. La sperimentazione di cui l'artigiano-designer si fa portavoce, che sia ad alta o bassa tecnologia, richiede comunque un approccio pratico, un intervento manuale risolutore o facilitatore dell'innesto tra due logiche apparentemente contrapposte. Il design contemporaneo rappresenta la confluenza e l'ibridazione di processi permeati da alta e bassa tecnologia.

In tutti i casi, padroneggiare l'essenza dell'artigiano e gestire in una sintesi immaginativo-creativa il contenuto high-tech richiede una formazione solo apparentemente tradizionale, basata sulla conoscenza pratica, predisposta a una apertura verso logiche high performative la cui tecnologia è votata al dialogo interattivo. I percorsi formativi svolgono una funzione di traino per studenti e designer all'inizio della loro carriera, riponendo la fiducia nelle potenzialità delle loro abilità manuali, allo scopo di riformulare la scelta della tecnologia più appropriata in ogni attività intrapresa.

Se, dunque, l'artigianato detiene un ruolo formativo che educa a una maggiore consapevolezza sull'eticità delle azioni intraprese, è anche vero che è in continua evolu-



02

zione rappresentando quella marginalità produttiva che grazie alla flessibilità della piccola dimensione, può concedersi il tempo per sperimentare e proporre interessanti ed evoluti scenari per produzioni che riflettono e fanno riflettere sulla tradizione, sui materiali, sulle tecniche e sull'*heritage* delle produzioni di pregio [fig. 02].

02
Textile Design
Adoption

Didattica e sperimentazione

L'esperienza didattica, condotta nell'ambito del programma World Design, ha sperimentato l'integrazione tra saperi e competenze per la progettazione di prodotti e servizi legati al tema della nutrizione. L'integrazione delle metodologie formative di due università – Università della Campania “Luigi Vanvitelli” e l'Ecole Supérieure des Arts Saint-Luc, (Liegi, BE) – ha consentito di sperimentare nuove forme didattiche per l'insegnamento del design. La sintesi di due approcci, uno teorico-critico, indispensabile per la costruzione del background culturale da cui sviluppare i progetti, l'altro progettuale-realizzativo, utile alla gestione delle fasi progettuali, ha avuto lo scopo di avvicinare la formazione alla pratica professionale e allo stesso tempo sollecitare gli studenti a condividere linguaggi per definire soluzioni innovative e acquisire competenze specialistiche (Guerrini, et al., 2015).

L'approccio attuato nel programma ha inteso porre in forte connessione la visione teorica e critica del progetto con quella pratica del “learning-by-doing”. L'esperienza è stata articolata in attività laboratoriali, workshop con un ampio coinvolgimento delle aziende; lo scopo è stato quello di trasferire capacità critiche, abilità pratiche di controllo del processo creativo-produttivo e di adattamento dei progetti ai processi industriali e sviluppare una fase prodeutica al progetto di costruzione dello scenario.

L'esperienza formativa si fonda su un approccio open in cui le specificità disciplinari si fondono per dar luogo a nuove forme di collaborazione didattica. L'uso delle tecnologie digitali ha consentito di ampliare il network di competenze coinvolte e di rendere più ricco il contributo di esperti all'interno del programma didattico. Attraverso l'attività di *scouting* delle realtà produttive locali, che hanno realizzato i prodotti con tecniche artigianali e materiali innovativi, sono state condivise numerose esperienze con una forte integrazione di conoscenze e competenze. Lo scenario del workshop si è focalizzato sul potenziamento delle abilità umane con l'incremento delle performance degli utensili della vita quotidiana. Il campo d'azione è rivolto ai temi della nutrizione e delle abitudini alimentari, intesi come elementi essenziali per il benessere e per ampliare la consapevolezza sull'uso sostenibile delle risorse. Indagini sugli stili di vita, sulle abitudini e sulla cultura dell'alimentazione, hanno determinato proposte di nuovi prodotti che integrano il saper fare della tradizione con l'innovazione sui materiali e sui processi. I modelli realizzati formulano nuove visioni e inducono maggiore responsabilità nella produzione, conservazione, trasformazione e consumo di prodotti alimentari.

Il benessere è un concetto vasto ascrivibile in massima parte agli aspetti del quotidiano, relativi alla cura di sé e al contesto in cui viviamo. La quantità delle cose che possediamo soddisfa i nostri bisogni primari, la qualità delle cose e dei servizi di cui disponiamo ci facilita la vita e viene incontro ai nostri bisogni latenti, orientati a una costante ricerca di eticità. Negli ultimi decenni, in Occidente, ci si è accorti che non si perseguivano più il *bien vivre* e il *bien être*, offuscati da modelli edonistici che spingevano al consumo frenetico. Si è fatta strada l'idea che per vivere bene bisogna puntare sulla qualità e questo impone comportamenti a casa e fuori, etici e rispettosi dell'ambiente. Il consumatore che non rientra più nei target è un utente determinato nelle sue scelte e il suo profilo, difficile da tracciare, è espressione di un personalissimo *mindstyle* più che di un generico e affrettato *lifestyle*. Richiede, innanzitutto, trasparenza nei processi produttivi, dando impulso a controlli lungo tutta la filiera; in breve si fa strada l'idea della “filiera corta” che conduce all'emergere di prodotti di eccellenza che rispecchiano i marchi d'area dei territori di provenienza, a garanzia di qualità. Prodotti garantiti da controlli costanti sono alla base di una buona alimentazione e del vivere sano, l'innovazione tecnologica corre in aiuto predisponendo uno strumento che rileva e archivia i dati relativi a ogni passaggio “di mano” dei prodotti, dei loro processi di lavorazione, della loro provenienza e della composizione.

Sin dalle prime fasi di analisi le ricerche si sono concentrate su specifici focus relativi alle abitudini alimentari,



03

03
Diet Shift.
Lunch box
per cibo
condiviso.
Prototipo
presentato
nell'ambito
dell'esposizione
World Design
& Nutrition,
Expo Gate,
Milano 2015



04

agli stili di vita e alle azioni svolte nella preparazione del cibo con lo scopo di individuare le possibili aree di sviluppo dei concept e di verificare ciascuna fase con il team di studenti e docenti internazionale. Lo studio delle abitudini, degli stili di vita e in generale della cultura del cibo ha guidato le proposte per la definizione dei nuovi prodotti che integrano conoscenza, tradizione con innovazioni di materiali e processi.

I progetti propongono nuove soluzioni per i metodi di cottura, la conservazione dei cibi e strumenti per facilitare le abitudini alimentari verso stili di vita sostenibili.

Di seguito sono sintetizzati i principali elementi caratterizzanti ciascun progetto:

Diet Shift è un lunch box che parte dal presupposto che il cibo sia sinonimo di convivialità, di condivisione e di relazione. Il box, che viene trasportato come una borsa, si dispone sul tavolo e aprendosi diventa un grande piatto che accoglie gli alimenti contenuti nelle *poches* poste lungo i margini. Il materiale utilizzato è un poliaccoppiato, formato da un tessile e da silicone alimentare trattato con carbonato di calcio, talco e diossido di titanio; ciò consente di conservare gli alimenti non alterando le qualità organolettiche del cibo [fig. 03].

Multiplying Water è un sistema che permette il filtraggio delle acque grigie e quelle domestiche; grazie ad un trattamento a più livelli, l'acqua viene resa nuovamente utilizzabile per usi specifici. Il sistema è composto da sacche di raccolta dell'acqua e da elementi modulari inseriti in una struttura verticale che ossigena l'acqua nel passaggio al livello sottostante. Le fasi di fitodepurazione sono realizzate attraverso un materassino di Kenaf, nel primo livello, e Kenaf + polipropilene, nel secondo, su cui vengono innestate piante acquatiche. È possibile scegliere, a seconda della provenienza dell'acqua e dell'utilizzo, in quale livello inserire l'acqua e avviare il processo di depurazione [fig. 04].

Conclusioni

L'esperienza formativa condotta nell'ambito del programma descritto ha generato una forte integrazione tra progettisti e piccole realtà del tessuto produttivo locale con una dinamica collaborativa di confronto e di integrazione di competenze. Dinamica che pone le basi per ulteriori riflessioni sul ruolo della formazione che svolge un'azione rilevante sui territori disponendosi ad azioni strategiche di Design Infrastructuring (Morelli, De Götzen, 2016). Durante la sperimentazione progettuale, grazie alle connessioni creativo-produttive tra manifatture diverse appartenenti a territori contigui, è stata avviata una fase in cui il Design ha assunto una funzione di *infrastructuring*,

04
Multiplying Water. Sistema di filtraggio delle acque domestiche. Prototipo presentato nell'ambito dell'esposizione World Design & Nutrition, Expo Gate, Milano 2015

un modello progettuale che stabilisce una sorta di infrastruttura di orientamento.

La dinamica del processo di Design intrapreso, parte dalla de-costruzione del dato originario e apre a colonizzazioni o ibridazioni in ambiti manifatturieri e di progetto da ricostruire secondo nuovi contenuti. Si stabilisce un terreno comune di intenti, progettare in condivisione secondo la logica della formazione internazionale, e di azione, realizzare oggetti sperimentali con le aziende manifatturiere storiche di un territorio “altro” che non comunicavano e di cui non avevano nessuna conoscenza.

Il programma ha dato la possibilità al team di sperimentare tecniche di prototipazione e nuovi materiali per la realizzazione dei modelli di studio e dei prototipi finali. Durante lo sviluppo dei progetti, oltre agli aspetti funzionali e formali sono state svolte sperimentazioni iniziali con materiali eterogenei per poi selezionare quelli più adatti che hanno determinato la scelta delle tecniche di lavorazione per arrivare al prodotto finale.

La piena collaborazione nella realizzazione dei progetti e la diffusione dei risultati del programma con le aziende e i centri di ricerca coinvolti ha consentito di sperimentare e consolidare un ecosistema creativo locale. Le capacità progettuali della formazione si sono integrate perfettamente e le conoscenze esecutive artigianali acquisendo una risorsa indispensabile per la concreta sperimentazione di azioni future.

NOTE

Le autrici hanno condiviso l'impostazione teorica e l'articolazione dei contenuti dei paragrafi; tuttavia sono attribuiti i contributi come segue:

Introduzione. Il Design che orienta processi Hand-Made, redatto da Maria Antonietta Sbordone e Rosanna Veneziano.

Artidesign, e processi Handmade, redatto da Maria Antonietta Sbordone.

Didattica e sperimentazione, redatto da Rosanna Veneziano.

Conclusioni, redatto da Maria Antonietta Sbordone e Rosanna Veneziano.

REFERENCES

Arnheim Rudolf, *Art and visual perception*, Berkeley, University of California Press, **1974**, pp. 503.

Mari Enzo, *Dov'è l'artigiano*, Firenze, Electa, **1981**, pp. 87.

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

Edelson Daniel C. "Design Research: What We Learn When We Engage in Design", *Journal of the Learning Sciences*, n. 1(11), **2002**, pp.105-121.

Sottsass Ettore, *Scritti*, Neri Pozza Editore, **2002**, pp. 583.

Ifthikhar Dadi, *The Future is Handmade: the Survival and Innovation of Crafts*, L'Aia, Prince Claus Fund Journal 10a, **2003**, pp. 226.

Hummel Hans, Manderveld Jocelyn, Tattersall Colin & Koper Rob, "Educational modelling language and learning design: new opportunities for instructional reusability and personalised learning", *International Journal of Learning Technology*, n.1(1), **2004**, pp. 111-125.

Bauwerns Michel, "Peer to Peer and Human Evolution", **2007**, Foundation for P2P Alternatives. http://wiki.p2pfoundation.net/P2P_and_Human_Evolution [giugno 2019].

Collina Luisa, Scullica Francesco, *Designing Designers: Unbranded Design for New User Expectations*, Milano, Poli.design, **2007**, pp. 63.

Gershenfeld Neil, *Fab: The Coming Revolution on your Desktop from personal Computers to Personal fabrication*, New York, Basic Books, **2007**, pp. 288.

Lopes Abby Mellick., Clune Stephen, Andrews Tara, "Future Scenario Planning as a Tool for Sustainable Design Education and Innovation", pp. 1-5, in *Connected 2007 International Conference on Design Education*, **2007**, pp. 350.

Ranzo Patrizia, Sbordone Maria Antonietta, Veneziano Rosanna, *Designscape. Progettare per i paesaggi produttivi*, Firenze, Alinea editrice, **2007**, pp.128.

Hummel Carolien, *Open Design Now: Why design Cannot remain Exclusive*, Amsterdam, BIS Publishers, **2011**. <http://opendesign-now.org/index.html%3Fp=425.html> [giugno 2019].

Micelli Stefano, *Futuro artigiano. L'innovazione nelle mani degli italiani*, Venezia, Marsilio, **2011**, pp. 221.

De Fusco Renato, Rusciano Raffaella Rosa, *Design e Mezzogiorno tra storia e metafora*, Bari, Progedit, **2015**, pp. 202.

Guerrini Luca, Jarauta Paolo, Rampino Lucia, "Training and Educating the new generation of designers" pp. 449-457, *The Virtuous Circle: Design Culture and Experimentation, Proceedings of the Cumulus Conference, Milano 2015*, Milano, McGraw-Hill Education, **2015**.

Fiorani Eleonora, *I mondi che siamo nel tempo delle ritornanze*, Milano, Lupetti, **2016**, pp.225.

Morelli Nicola, De Götzen Amalia, "Service Dominant Logic. Changing perspective, revising the toolbox" pp. 132-142, Paper presented at the ServDes 2016, Copenhagen, Denmark, **2016**.

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

Turrini Davide, "Enzo Mari. Opera, multiplo, serie", *Op. cit.* n. 161, **2018**, pp. 81-90.

Post-Digital Craft

Exploring Craft in the Coming Age of Artificial Intelligence

Jim Stevens Fulbright Scholar Albania, College of Architecture and Design,
Lawrence Technological University, Southfield, MI
jstevens@ltu.edu

L'Intelligenza Artificiale apre a scenari senza precedenti in architettura e nell'artigianato.

Il presente contributo descrive il caso studio di una stampante 3D progettata per consentire un'interazione umana e definire modifiche casuali ad una forma digitale predefinita. Gli artefatti ibridi digitali-artigianali prodotti sono stati scansionati in 3D ed analizzati attraverso il database Google Deep Learning Artificial Intelligence (AI) il quale, una volta istruito, può generarne infinite variazioni formali. Questo nuovo metodo suggerisce come la produzione di oggetti artigianali possa essere estesa nell'era dell'AI.

Digital fabrication, Stampa 3D, Intelligenza Artificiale (AI), Artigianato, Post-digitale

Artificial Intelligence is providing both possibilities and disruptions to architecture and craft.

This article provides a case study of a custom 3D printer modified to enable human improvised modifications to a predetermined digital form. 3D scanning and Google's Deep Learning Artificial Intelligence (AI) database is used to measure and analyze the hybridized digital and handmade artifacts. Once the AI database is trained, it can generate infinite variations for production. This new method of making provides insights into how handmade objects can be extended into the age of AI.

Digital Fabrication, 3D printing, Artificial Intelligence (AI), Craft, Post-Digital

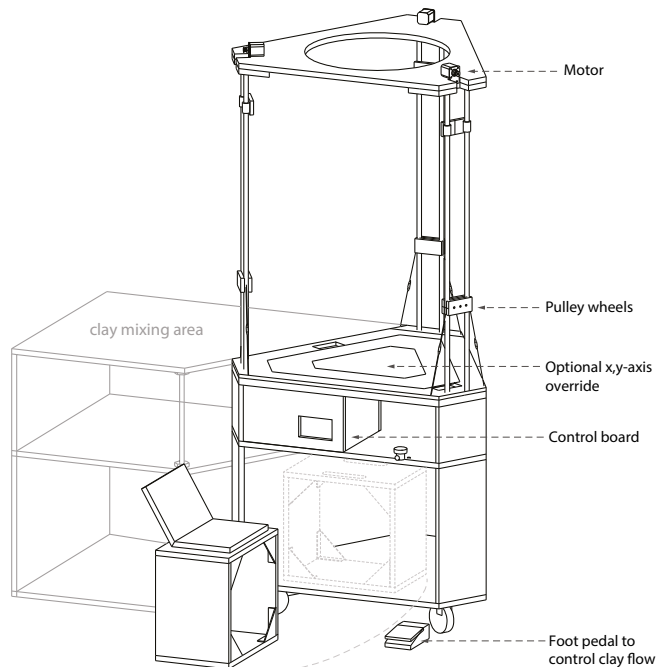
Post-Digital Craft

Preceding organized industry, the ancients used utilitarian objects solely created by artisans. In the absence of industry, craftspeople played a defined role within society tending to a body of knowledge handed down through generations of masters, journeymen, and apprentices. The Industrial Revolution interrupted the relative stability of craft through mass-production machines and the division of labor. The duality of industry and craft set up opposing views of material culture. On one end, the view of craft was nostalgic and sought material links to a pre-industrial past; on the other was the view of modern efficiency defined by speed and egalitarian distribution of the product. In an industrialized context, David Pye clarified the distinction between craft and industry by defining the craftsmanship of risk and the craftsmanship of certainty (Pye, 1968). The craftsmanship of risk achieves quality through a calculated risk of personal skill, while the craftsmanship of certainty requires preplanning and careful mechanical implementation. However, with the advent of virtual environments in the digital age, craft discourse began to question the necessity of actual space and material. In an impressive early argument, Malcolm McCullough (1996) asserted that the operation of digital technology defines a new dematerialized craft. The tactile shaping of material was viewed to have a parallel digital equal in computer clicks and bits. McCullough maintains that the act of craft can occur entirely in the virtual realm regardless if the work results in a tangible artifact. Although widely accepted within the discipline of architecture, McCullough's assertion negates the inherent resistance realized by the use of material and the productive improvisations induced by physical making. Nearing the end of the second decade of the twenty-first century, many craftspeople and makers are waking up to the inevitable reality that our next human evolution is very unlike those that came before. Klaus Schwab, Founder and Executive Chairman of the World Economic Forum, refer to what we are beginning to experience as the Fourth Industrial Revolution. Schwab and his colleagues believe this revolution could be much more powerful and occur in a shorter period than the preceding industrial and digital revolutions (Schwab, 2016). This revolution will have a profound change in how we practice, labor, and orient ourselves in the world. Rapidly evolving technologies will proliferate the use of robotics and personalized robots (cobots) that can sense our presence and safely work alongside us. Digital algorithms are already becoming more reliable predictors of complicated questions in medicine and economics than their human counterparts. Therefore, the gap

between what a computer can learn and solve, and what a robot can do, will quickly close in on the craft traditions. It is easy to see how we may begin to ask what value a human-made object has outside of the sentimental imperfections. This anxiety is caused by the false impression that these technologies could disembody craft. Once the digital algorithm learns the process, the worry is our presence may no longer be necessary. This is a step into the unknown, and it is what makes this evolution, or devolution, depending on the perspective, so different.

The Industrial and Digital Revolution disrupted craft, but it never questioned human embodied skill and desire. This skill was legible to us as makers because our process drove input with outcomes dependent on our skill. Regardless of the tool, we provided the sole source of knowledge and skill, and it returned a product of our making – we practiced and learned, not the tool. This, however, is changing; our tools can now learn from us and continue to learn independently. The cycle of making is no longer only human input with an equivalent output but rather a posthuman cycle of making whereby the tool has now entered the dis-

01
Custom 3D printer
designed to allow
for craftsperson
improvisations.
Photo by author



01

02



02
Craftsperson
using manual
x,y-axis controls
to improvise
ceramic form.
Photo by author

course of learning and making. However, AI participating in discourse does not imply consciousness; for now, the human remains the only sentient being in the dialogue. A craftsperson's haptic knowledge, skills, and intellect are embodied and are not algorithmic, positioning the human as the perpetual agent of craft (Hayles, 1999). Void of the hallmarks of human embodiment, the shortcomings of digital technology and AI remain essential to all craft, design, and making.

The Digital Revolution brought numerous remarkable and productive virtues, but it has also introduced some potentially inhibiting deficiencies. Most profound is the increased abstraction and tendency toward loss of human touch introduced with digital tools. Because electronic digital tools are ultimately based on numeric control, they require specialized knowledge of an abstract set of commands and symbols. Digital tools do not yet emphasize intuitive and physical interaction and response. They require constant precision and inhibit most rough estimation. Digital tools can create a world unto themselves, with a tendency for an operator to lose themselves in a self-referential world of simulation and required procedures divorced from representing reality or intuitive process. The tools tend to guide the craftsman, not the craftsman guiding the tools. Outcomes often resemble abstract mathematical models more than haptic experiences defined by a craftsman through real material and specific historical lineage and context (Stevens, 2015).

Although debated in the academy and popular culture, this article identifies post-digital craft as the use of the digital and the hand in a productive negotiation, viewing craft as a process or activity rather than a category (Adamson 2013). When viewing craft through the lens of processes – rather than categories such as pottery, weaving,

and metalsmithing – the processes become complex with the loss of the binding traditions embedded in the discipline. Craft evolved through incremental improvements while maintaining a connection to the past. However, the social, economic and global change that has upended many handcrafts has occurred so quickly that we are just now beginning to understand the immense complexity and opportunities provided to a craftsperson engaged in the use of digital technology. Scott Marble observed that digital processes in design have evolved into three distinct systems (Deamer, Bernstein, 2010). The first is the replacement of formal geometry with mathematical algorithms. Before the virtualization of geometry, craftspeople shaped material by hand. These shapes can now be mathematically defined, controlled, and generated in unlimited quantities. Second, the designer has new control over organizational complexity. This allows now for designs to have embedded data ranging from cost to weight, thereby extending the craftsperson's control over production. The third, and most significant for this study, is the development of digital fabrication. This development now provides the link between McCullough's dematerialized craft, allowing for the materialization of digital media. Most significantly, this materialization is controlled by the direct actions of the craftsperson. Marble, however, does not wade into the coming age of robotics and AI that will undoubtedly add additional systems of making not imagined or understood. All the systems outlined have a clear demarcation between the human and tool and are positioned in the historicized Humanist tradition. These new systems will take the ideas of dematerialized craft and direct digital making for granted as a standard process of craft and will challenge the duality between human and machine.

Now with digital technology and fabrication, becoming ubiquitous craft is engaging new post-digital questions posed by the possible knowledge transfer to an AI database. This article will interrogate the value of pairing digital



03

03
Control artifact
(left) compared
to improvised
artifact (right).
Photo by author



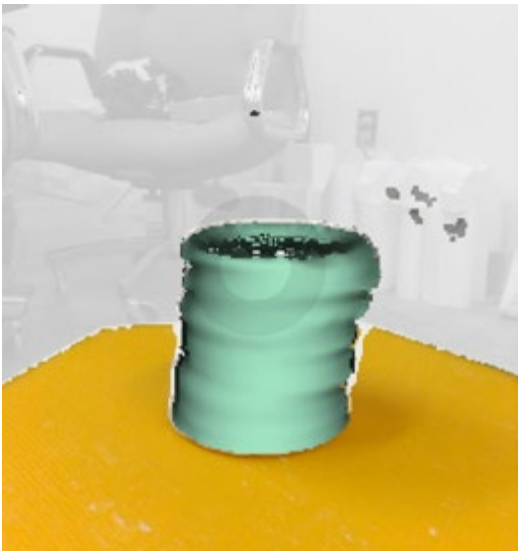
04

control, manual dexterity, and AI iterations through a case study that provides insights into the role of digital tools in architecture and craft. To explore new possibilities, a research team created a custom 3D printer modified to enable human improvised modifications to a predetermined digital form. The outcome was a collection of hybridized digital and handmade objects that were measured and learned by an AI program. This method has the potential to extend the ability of a craftsperson beyond what any single craftsperson could achieve alone.

04
Portion of
the improvised
collection
of artifacts.
Photo by author

Custom Digital Tool

To test how an AI system can learn and interact with a human craftsperson, a custom digital tool was designed and built based on an open-source Delta 3D printer configured to print ceramic clay [fig. 01]. The principle that guided the tool's design was to have distinct tasks relegated to the computer and the human hand. The 3D printer's design intentionally allows risk; it embraces failure and negates standardization. The craftsperson is not merely an "operator" of a computer tool but is instead engaged in a risky negotiation between the material and the digital. The choreography allows for optional consistent digital control of the x, y, and z-axis while also allowing for manual interruptions in the flow of the clay and the position of the x and y-axis by the craftsperson. Haptic control allows the craftsperson to work in tandem with the predictable and prescribed digital code to generate an improvised artifact. An artifact created in this way differs from the digital model that generated the



05
3D scan in
progress of
improvised
artifact.
Photo by author

g-code that directs the movements of the printer [fig. 02]. The table describes the primary control systems of the printer and how predetermined digital files are mechanically controlled and what haptic interruptions can be made by the operator [tab. I]. Most 3D clay printers have the four primary control systems listed in the table. However, unless customized, they do not allow for human or haptic control overrides. The table makes clear that the operator is in total control of the material with no digital monitoring, and the operator has no control over the digital g-code once it is uploaded and processed by the printer. Most dynamically, the operator is provided with a secondary x and y-axis that moves beneath the controlled x, y-axis movements dictated by the g-code. This allows the operator to “shape” or “craft” a new object from the source shape that the g-code is attempting to print. By allowing improvisations, the research team was able to produce a multitude of artifacts from the source shape, a cylinder that served as the control object made without alterations by the operator [fig. 03].

Measuring Improvisations

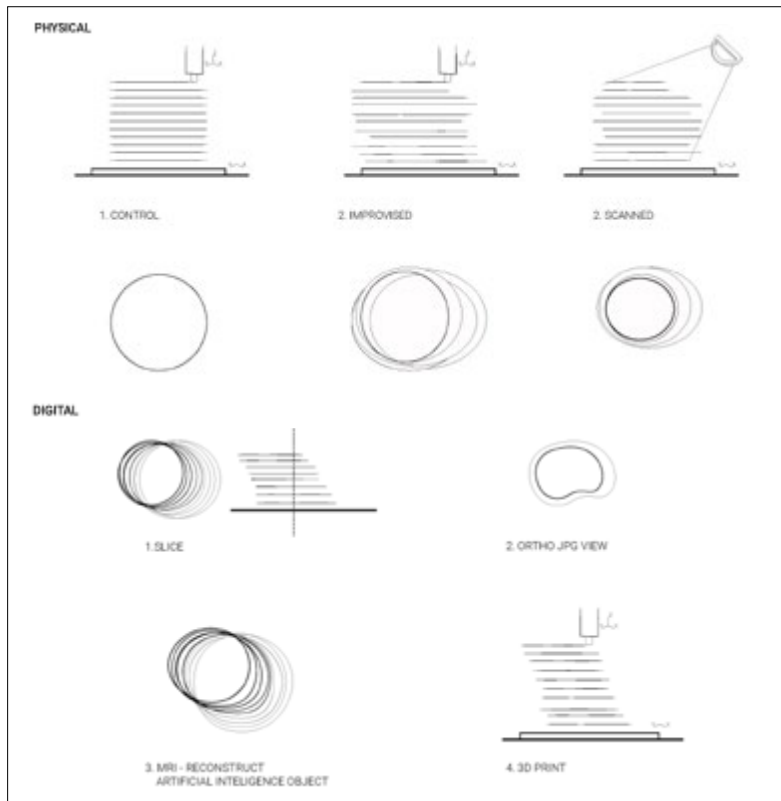
In describing the unique work of a craftsperson, historians and artisans have relied on comparing unique artifacts to each other to define styles and traditions and more specifically a collection or a work by an artesian that occurs over a designated period of time. The research team completed

a large set of unique improvised prints that defined a collection for the AI to learn [fig. 04]. All improvised prints in the collection are unique hybridized digital and hand-made artifacts that have a geometrical relationship to the control cylinder. To measure these modifications, all of the artifacts printed and improvised by the operator where 3D scanned [fig. 05]. The re-digitization of the prints provided a digital 3D model to scale that was compared to the control cylinder. The AI database then understood common deviations that were analyzed. These improvised deviations built a morphological dataset that is unique to the operator who made the modifications and the output collection. Methodologically, the team designed a Rhino Grasshopper script that sliced the prints in equal measure to the number of z-axis print levels. The script produced hundreds of closed polylines for each print that were rendered as a .jpg file orthogonally in plan view. The single-slice orthogonal image is what distinguishes the improvised artifacts from each other. The control cylinder is made only of circles while the improvised artifacts sectional slices mutated as the operator modified the prints by hand. The individual section cuts are then aggregated into one large data set. This dataset taught the AI what deviations from a circle were common, how far from the centerline of x,y did the operator typically stray and in what pattern was this common. The AI Deep Learning database used the orthogonal sections to learn the deviation patterns. The AI then returned an unlimited number of variations of the control cylinder in the “style” of the original collection created by the craftsperson. The AI output returned to the research team was a large quantity of pixilated orthographic section cuts resembling the original data provided. Using this dataset, the research team used medical MRI 3D reconstruction software to reconstitute the orthographic sections into newly designed AI improvised one-of-a-kind artifacts [fig. 06]. The new AI artifacts were then printed using a standard 3D printer. Thus, the craftsperson’s tacit knowledge and tool dexterity is not degraded by AI but extended.

Tab. 01
Primary control
systems with
custom haptic
systems manually
controlled by
the craftsperson

Control System	Mechanical	Digital	Haptic
Material Extrusion	Compressed Air	N/A	Controlled and monitored by the operator
Digital code (G-code)	uploaded to control board	Post-processed from software	N/A
x, y-axis movement	Stepper motors	g-code defined positions	Secondary x,y-axis table controlled by the operator
z-axis movement	Stepper motors	g-code defined positions	N/A

Tab. 01



06

The Potential for AI Craft

There is potential for artisans to teach AI the formal and morphological properties of a given collection. The property can then be learned and replicated by the AI, allowing the craftsperson the freedom to move on to the development of new and inventive collections that the AI can later be trained to produce. This new division of labor removes laborious replication by the human hand and makes paramount the creative and conscious mind required to create a new artifact to serve as source data.

The case study shows that AI was capable of learning how one human operator could improvise digitally fabricated objects and teach AI how to emulate their sensibilities. A shortcoming of this work, however, is the required volume necessary to train AI. This study provided a minimum number of original prints to test the design and computational process for feasibility. At the writing of this article,

06
Primary steps
in the process to
create AI artifacts.
Photo by author

original prints are continuing to be added to further train the AI. Theoretically, this could continue until the craftsperson is satisfied that the AI is producing objects that suite their desire, or it could extend to record an artisan's life's work to produce synthesis artifacts of multiple collections. When speculating on the impact of technology, it is easy to group the craft disciplines with other professions requiring physical labor and manual dexterity. For example, incorrect assumptions may be drawn that AI and robotic welding will displace a high percentage of welders and that this must also apply to metalsmiths. However, the history of craftsmanship has shown resilience to technological and economic forces. It is no small feat that an influential culture of craft persists around the world given the advancements in technology since the Industrial Revolution. It is also true that innovations take place many times when a craftsperson modifies or creates a new tool to generate unique artifacts. This work assumes that both the current craft traditions will persist and that it is inevitable that craftspeople will adopt new AI and robotic tools to evolve to a new tradition of craft. This work only shows one of an infinite number of opportunities that emerging technologies will provide to a new generation of craftspeople.

Most significantly, the AI artifacts produced in the study, are an extension of the human who made them initially, they are direct decedents of the craftsperson's hands and thus extends the productivity and economic impact of fluid improvisational making. AI allows higher productivity, but the human maker is essential in training, and if done in partnership, allows the human craftsperson to extend their influence and impact while still maintaining the necessity of handmade artifacts in the age of AI.

REFERENCES

- Pye David, *The Nature and Art of Workmanship*. Cambridge: Cambridge University Press, **1968**, pp.144.
- McCullough Malcolm, *Abstracting Craft: The Practiced Digital Hand*. Cambridge: MIT Press, **1996**, pp. 309.
- Hayles Katherine, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. Chicago, Ill, University of Chicago Press, **1999**, pp. 364.
- Deamer Peggy, Bernstein Phillip, *Building (in) the Future: Recasting Labor in Architecture*, New Haven, Yale School of Architecture, **2010**, pp. 216.
- Adamson Glenn, *The Invention of Craft*, New York, Bloomsbury Academic, **2013**, pp. 272.
- Stevens James C., *Digital Vernacular: Architectural Principles, Tools, and Processes*. New York, NY: Routledge, **2015**, pp. 316.
- Schwab, Klaus, *The Fourth Industrial Revolution*. First US ed. New York: Crown Business, **2016**, pp. 184.

L'artigiano “artefice”

Arcaismi e istanze di trasformazione
nel Rio Grande do Norte

Olavo Bessa Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Departamento de Artes
olavo.bessa@cchla.ufrn.br

Silvia Pizzocaro Politecnico di Milano, Dipartimento di Design
silvia.pizzocaro@polimi.it

Una ricerca sul campo, svolta nei territori brasiliani del Rio Grande do Norte, induce a riconsiderare le radici della figura dell'artigiano “artefice”, la persistenza della manipolazione diretta del materiale, la qualità e i limiti dell'esecuzione a mano. Nelle comunità creative semi-arcaiche si preservano pratiche del lavoro artigiano storicizzate benché a-progettuali, collaborazioni solidali costruite su competenze trasmesse per tradizione orale, forme di creatività condivisa e riconosciuta socialmente.

Mentre nelle economie avanzate i processi di sperimentazione digitalizzata sostengono le strategie avvincenti della creatività *on demand*, rimandando l'immagine di una cultura del fare artigianale in trasformazione accelerata, nelle economie tuttora in via di sviluppo il tempo è apparentemente in pausa.

Arcaismi, Sviluppo locale, Identità culturale, Patrimoni tipologici, Design autoctono

A field study, conducted in the Brazilian territories of Rio Grande do Norte, leads to reconsider the roots of the craftsman as “maker”, along with the persistence of material handling, and the quality and limits of hand-made execution. Such semi-archaic creative communities preserve certain local work practices that have been historicized albeit unplanned, along with forms of solidarity collaborations built on father-to-son transmitted skills and on the inherent creativity that is socially recognized and shared. While advanced economies robustly support the processes of digitalised experimentation and the acceleration of *on demand* creativity, the rhythm of still-in-progress, microscale, and localized economies is paused.

Archaisms, Local development, Cultural identity, Typological heritages, Vernacular design

Dal 2012 un gruppo di ricerca multidisciplinare presso l'Università Federale del Rio Grande do Norte (UFRN) [1], in Brasile, svolge indagini relative all'artigianato locale. L'obiettivo dello studio – denominato *Projeto Vernáculo* [2] – è quello di censire, documentare e sostenere la produzione artigianale come fonte alternativa di risorse economiche nello stato del Rio Grande do Norte, territorio con un indice di sviluppo industriale molto basso. Ad oggi sono state svolte otto missioni di ricerca sul campo, che hanno consentito lo studio di 29 comunità artigiane [3]. Attraverso interviste, registrazioni fotografiche e riprese video, sono stati documentati dettagliatamente oltre cento casi-studio riferiti ad artigiani osservati nei tradizionali luoghi di lavoro e colti nelle loro pratiche quotidiane. Inoltre è stata realizzata una vasta raccolta di manufatti con l'obiettivo di comporre una collezione per la sezione etnologica del *Museu Câmara Cascudo* di Natal. Durante le spedizioni e l'osservazione partecipata [4] sono stati analizzati non solo i materiali dei manufatti artigianali ma anche le pratiche peculiari, consolidate o in trasformazione, e il contesto sociale, così da delineare quadri d'insieme compositi, in cui la dimensione tecnica della produzione artigianale intreccia la cultura del territorio. Considerando che la maggior parte degli artigiani osservati è in grado di produrre sia manufatti d'uso comune che pezzi artistici, nel corso dell'indagine si è andato delineando il ricorso al termine “artefice”, espressione di mediazione e integrazione che ha consentito di superare il termine ampio di “lavoratore tecnico” (Sennett, 2008, p. 143), di comporre le criticità rispetto alle differenze e sovrapposizioni tra artista e artigiano (Dormer, 1994) e di mantenere l'accezione rurale di una sorta di “artigianato d'arte” (Lucie-Smith, 1984, p. 290).

Tra i risultati generali emersi nel corso dell'osservazione diretta figurano alcuni elementi socio-demografici in parte prevedibili, tra cui la suddivisione di genere, con attività prevalentemente eseguite da donne (i ricami, i pizzi, la tessitura) [fig. 01] e altre tipicamente maschili (lavori in pelle e in pietra). Nella cittadina di Martins anche la modellazione in ceramica [fig. 02] è tradizionalmente eseguita soltanto da donne e gli uomini che eventualmente lavorano l'argilla sono visti con pregiudizio dalla comunità. L'indagine ha inoltre enfatizzato la rilevanza dello scarto generazionale, con una percentuale molto bassa di artigiani (meno del 10%) entro i trent'anni di età. Tra i fattori che condizionano negativamente l'avvio delle giovani generazioni ai mestieri artigianali figurano sia la bassa redditività economica che il lavoro usurante. Per converso,

il dato significativo del prolungamento dell'età lavorativa è indicato dalla percentuale consistente di artigiani ancora attivi oltre i 64 anni d'età. Nei casi in cui la pratica artigianale viene trasmessa, si tratta di un'eredità lasciata da genitori e nonni a figli e nipoti. In misura minore le tecniche artigianali possono arrivare dall'esterno, come nei casi del ricamo *renasença*, introdotto nel paese di Jucurutú da un parroco italiano negli anni Quaranta, o della produzione di carta artigianale con la fibra delle foglie *carnaúba* [5], avviata recentemente proprio sulla base della collaborazione con l'Università Federale del Rio Grande do Norte.

Lo studio sul campo ha fotografato un momento storico in cui le pratiche tradizionali di trasmissione di generazione in generazione cominciano a venir meno, come per la peculiare tecnica di ricamo a *labirinto*, destinata a scomparire in assenza di giovani apprendiste. Al contrario può succedere che, per curiosità o abilità specifica acquisita, appaiano pratiche nuove, come nel caso di un artigiano del paese di Apodi che, dopo aver ereditato il mestiere di falegname dal padre, è diventato liutaio [fig. 03].



01
Maria Odete
lavora al pizzo
e ricamo.
Foto A. Ferreira
dos Santos

01



02

Lavorare la materia nel contesto naturale

Le materie prime utilizzate dagli artefici del Rio Grande do Norte provengono per la maggior parte direttamente dalla natura: raccolte dagli artigiani nell'ambiente dove vivono (argilla, legno, pietra, sabbia, paglia) o ottenute dopo un processo di trattamento (pelle). Questa prossimità con la materia prima [fig. 04a] [fig. 04b] e il processo diretto di trasformazione manuale indicano una distanza radicale rispetto ai canoni di una produttività organizzata come riproduzione seriale. Alcune tecniche possono comunque implicare l'uso combinato di prodotti industriali finiti come ricami, fili e tessuti per il pizzo, o il recupero di materiali riciclati (ottone, banda stagnata, ferro, alluminio).

Le caratteristiche dell'officina, della bottega o del laboratorio meritano un cenno per la persistenza della sovrapposizione tra abitazione e luogo di lavoro, oppure per il ricorso a spazi in cui si lavora all'aperto, direttamente nell'area di estrazione della materia prima. Spesso gli artefici creano anche i propri strumenti, diventando quindi autoproduttori degli attrezzi da lavoro, come dimostra l'invenzione di alcuni utensili del tutto peculiari, come i vari punzoni per incidere la pelle [fig. 05]. L'organizzazione del lavoro risponde a criteri di sussistenza: gli artigiani artefici – spesso anche agricoltori – lavorano per sé, oppure rispondono a richieste di piccola serie

02
Manufatti in
argilla (pentole,
ciotole, vasi)
realizzati
dall'artigiana
Cotinha.
Foto A. Ferreira
dos Santos

per committenti. Quando eseguono opere da loro considerate artistiche lavorano spesso in autonomia; quando producono oggetti d'uso comune di solito si appoggiano a collaboratori, quasi sempre familiari, o persone esterne alla famiglia, occasionalmente incaricate. Poiché gli oggetti prodotti in serie vengono elaborati in una sequenza predefinita, i collaboratori eseguono principalmente compiti meccanici nella fase di finitura dei pezzi, come per esempio la lisciatura di stoviglie di argilla per mezzo di una pietra o di una pannocchia di mais.

L'arcaismo ai tempi della creatività *on demand*

Mentre una parte del mondo post-industrializzato rielabora le mutevoli relazioni tra artigianato e design (McCullough, 1996; Dormer, 1997; Treadaway, 2007; Yair, Schwarz, 2011; Woolley, 2011; Nimkulrat, 2012), interpretate sullo sfondo sia delle ramificazioni del sistema fabbrica come luogo di lavoro diffuso che della liberazione *open source* della cultura imprenditoriale, nei casi analizzati dal *Projeto Vernáculo* si preserva la pratica della manipolazione della materia come pura manualità. Nel Rio Grande do Norte è possibile cogliere i tempi lenti, le modalità graduali e la creatività spontanea di piccole comunità artigiane che tuttora si trovano a integrare, spesso senza vantaggio immediato, gli archetipi tecnici di quella che appare un'anacronistica acquisizione ritardata della modernità. Il processo creativo stesso, non condizionato dai ritmi della produttività, si ripropone come pratica riflessiva (Sennett, 2008; Adamson, 2007; Groth, 2016) in cui il gesto manuale

03



03
Dima per la curvatura delle casse armoniche, nel laboratorio del falegname liutaio Antonio Celso.
Foto A. Ferreira dos Santos



04a



04b

traduce spontaneamente le idee nella lavorazione delle forme [figg. 06a, 06b, 06c].

Proprio sul gesto tecnico, e all'interno di una vasta riflessione sull'utensile nel ciclo operativo, Leroi-Gourhan (1965) aveva osservato come il confine tra Primati e uomo non sia segnato dalle possibilità tecniche, ma stia invece nell'apparizione dell'utensile che «è in qualche modo trasudato» dalla mano dell'uomo nel corso della sua evoluzione (Leroi-Gourhan, 1965, p. 283), quando la mano in motilità diretta cessa di essere utensile e l'utensile manuale, ora esteriorizzato, si separa dal gesto motore. Nella prospettiva della tecnologia materiale, per l'uomo l'utensile diventa amovibile e si realizza pertanto una distanza o frattura tra lo svolgimento di un'operazione (il gesto) e l'apparecchiatura (l'utensile in senso esteso) che la attua. In una nostra lettura sommaria, commisurata alla presente riflessione, è possibile rileggere nella gestualità artigiana arcaica il mantenimento della motilità diretta della mano come utensile in sé, in grado di esaltare le fasi di manipolazione, modellazione, rifinitura [fig. 07]. Per l'artigiano artefice le operazioni di prensione e manipolazione ripropongono varietà di obiettivi e finezza di esecuzione: detto con le parole di Leroi-Gourhan (1965), i gesti digito-palmari di pren-

04a-04b
Dimas di Gargalheiras lavora delle figure umane litiche, nel luogo dove reperisce la materia prima.
Foto A. Ferreira dos Santos



05

sione e contatto, ma anche di manipolazione, impasto e accoglimento a recipiente, restano fondamentali nelle tecniche a mani nude, ma si aggiungono e si affinano le operazioni interdigitali che assumono importanza notevole nelle tecniche che richiedono abilità e precisione (Leroi-Gourhan, 1965, p. 282). Con l'espressione manipolazione qui si rimanda inoltre al processo di "conoscenza" per il tramite della mano [6]: se l'espressione «afferrare una cosa sottende il protendersi verso di essa» (Sennett, 2008, p. 151), contemporaneamente, sul piano mentale, afferriamo una cosa quando ne comprendiamo il concetto.

La rivalutazione artistica dell'artigianato

Tra i molti elementi significativi emersi nel corso del *Projeto Vernáculo*, è stato inoltre rilevato che non sempre i manufatti realizzati dagli artefici sono poi effettivamente usati, assumendo invece una funzione meramente decorativa. Si tratta di un fenomeno comune, che potremmo definire di "rivalutazione artistica" del prodotto di bassa cultura, che viene riabilitato come simbolo di *status*. In tal senso si cita l'iniziativa di Lina Bo Bardi che, nella mostra *Mãos do Povo Brasileiro* [7], organizzata nel 1969 presso il Museo d'Arte di San Paolo del Brasile, aveva selezionato opere di artigiani del Nord-Est destinate a promuovere una politica di progettazione artistica per l'industria brasiliana. Benché l'obiettivo allora fosse stato mancato (Risério, 2016), il risultato

05
Punzoni per
la marcatura
a freddo del cuoio,
creati da Erivaldo
Batista Araújo.
Foto A. Ferreira
dos Santos

dell'iniziativa fu però la sistematizzazione di un vasto patrimonio tipologico, con una catalogazione e classificazione funzionale e morfologica dei manufatti, estratti dal folklore per assurgere a esemplari di cultura materiale popolare. Se l'intenzione originaria era quella che l'artigianato potesse alimentare – in prospettiva – un design autoctono (Borges, 2011), in grado di nutrire processi creativi da indirizzare verso la produzione industriale (De Moraes, 2006, pp. 66-77), tra le ricadute effettive si era registrata di fatto la trasformazione identitaria dell'artigianato rurale, ora caricato di un valore aggiunto artistico, particolarmente apprezzato dall'élite brasiliana.

Conclusioni aperte: verso una progettualità assistita?

Nei territori del Rio Grande do Norte, in cui a lungo gli "artefici" hanno lavorato secondo modelli produttivi semi-arcaici (Langlands, 2018), le nuove esigenze di miglioramento espresse da strategie nazionali (Barroso Neto *et al.*, 1981) di sostegno dell'artigianato come fattore di produzione di valore (Yair *et al.*, 2001; Yair, Schwarz, 2011), tuttora si scontrano con il grado zero d'introduzione dell'archetipo stesso di meccanizzazione (per esempio il tornio ceramico): si tratta di avanzamenti che per un verso intendono preservare, migliorandolo, l'esercizio della pratica artigianale in sé, ma per l'altro evocano uno sradicamento della vocazione artigianale, condizionando le gestualità del fare manuale. Il ricorso a macchine semplici (appunto il tornio o le macchine da cucire automatiche) è quindi motivo di dibattito, in-



06a-06b-06c



06a-06b-06c
Adília e il suo lavoro di cesteria
in strame: la materia prima, il
materiale in lavorazione, il prodotto
finito. Foto A. Ferreira dos Santos

vestendo direttamente le problematicità dell'incremento sia quantitativo che qualitativo della produzione artigianale, con svantaggi e vantaggi.

Il *Sebrae* (Servizio brasiliano di supporto alle piccole imprese e microimprese), la più importante agenzia di promozione dell'artigianato locale, individua nell'attualizzazione della produzione artigianale una delle vie verso le economie creative (Luckman, 2015) e nel contempo la strategia per la valorizzazione dell'artigianato stesso. Il processo di "attualizzazione" può prevedere però interventi radicali, tra cui l'abbandono di materie prime scarseggianti per altre più abbondanti; la sostituzione di strumenti di lavoro tradizionali con altri più efficienti; modifiche di forma, aspetto e funzione delle tipologie di manufatti; l'introduzione di tecniche commerciali di presentazione dei prodotti.

A provvisoria sintesi di un progetto di attualizzazione tuttora in corso, qui ci si limita a rilevare le criticità emergenti dai primi tentativi di "modernizzazione", stigmatizzati dall'introduzione del tornio ceramico. Nel caso della comunità del Sítio Poção, soltanto una singola famiglia artigiana su venti è riuscita a integrare in modo efficiente l'uso del tornio, così da essere inclusa in un piano logistico di distribuzione dei prodotti artigianali promosso dal *Sebrae*. L'introduzione di una logica produttiva commerciale ha inoltre generato dinamiche sociali indesiderate, con divisioni all'interno di una comunità che, prima dell'azione di attualizzazione, presentava una forte coesione sociale. Contemporaneamente appaiono ancora tutti da valutare i vantaggi economici, nonché gli sviluppi prefigurati da potenziali azioni virtuose a cavallo tra artigianalità e progettualità. Qualche ulteriore considerazione può altresì essere avanzata sul senso, la natura e la qualità del gesto tecnico che sembrano accompagnare la figura dell'artefice che si evolve: Cotinha [fig. 08], che non ha imparato a usare il tornio, continua a mischiare l'argilla accovacciata a terra, a piedi nudi, come gli antichi indigeni (Ribeiro, 1971), immersa in una natura di cui continua ad essere organicamente "parte". Ozelita [fig. 9], madre di Abraão che ha imparato ad usare il tornio, ora lavora in piedi o seduta davanti a un tavolo, per intervenire manualmente sui vasi che il figlio ha modellato al tornio. Ha acquisito la posizione eretta – potremmo dire – e si è "staccata" dal materiale.



07

NOTE

[1] Il gruppo di ricerca permanente del *Projeto Vernáculo* è composto dai professori Everardo Araújo Ramos (Dipartimento di Arti/*Museu Câmara Cascudo*), Olavo Fontes Magalhães Bessa (Dipartimento di Arti) e Helena Rugai Bastos (Dipartimento di Arti), dai tecnici Jailma da Silva Medeiros Santos (*Museu Câmara Cascudo*) e Alexandre Ferreira dos Santos (Dipartimento di Comunicazione Sociale). Il fotografo del *Projeto Vernáculo* è Alexandre Ferreira dos Santos.

[2] Al progetto di ricerca collaborano la Universidade Federal do Rio Grande do Norte e il *Museu Câmara Cascudo* di Natal.

[3] Le località e gli "artefici" studiati dal *Projeto Vernáculo* sono tuttora in aggiornamento.

[4] I principi metodologici dell'indagine si ispirano ai fondamenti della ricerca-azione, senza che tuttavia sia stata prodotta una ricerca-azione formalizzata.

[5] Foglie della palma della cera (*Copernicia cerifera*), diffusa nel Brasile settentrionale e nordorientale.

[6] Sul tema della mano intelligente si veda l'irrinunciabile capitolo "La mano", in Sennett (2008, pp. 147-173).

[7] Mani del popolo brasiliano [TdA].

07
Dal repertorio iconografico del *Projeto Vernáculo*: gestualità nella manipolazione dell'argilla. Foto A. Ferreira dos Santos



08

REFERENCES

Lévi-Strauss Claude, *La pensée sauvage*, 1962 (tr. it. *Il pensiero selvaggio*, Milano, Il Saggiatore, 1964, pp. 330).

Leroi-Gourhan André, *Le geste et la parole. La mémoire et les rythmes*, 1965 (tr. it. *Il gesto e la parola. La memoria e i ritmi*, Torino, Einaudi, 1977, pp. 482).

Ribeiro Darcy, *Fronteras indígenas de la civilización*, 1971 (tr. it. *Frontiere indigene della civiltà. Gli indios del Brasile fino agli anni '60*, Milano, Jaka Book, 1973, pp. 319).

Barroso Neto Eduardo, Kollbrunner Thomas, Vanden Broeck Fabricio, *Estratégia de design para os países periféricos*, Brasília, CNPq/Coordenação Editorial, 1981, pp. 30.

Lucie-Smith Edward, *The Story of Craft*, 1981 (tr. it. *Storia dell'artigianato*, Roma-Bari, Laterza, 1984, pp. 309).

08

Cotinha continua a lavorare accovacciata per terra, come gli antichi indigeni, mischiando l'argilla.
Foto A. Ferreira dos Santos

09

Ozelita lavora in piedi o seduta davanti a un tavolo, e interviene sui vasi modellati al tornio.
Foto A. Ferreira dos Santos



09

Bo Bardi Lina, *Tempos de Grossura: o design no impasse*, São Paulo, Instituto Lina Bo e P. M. Bardi, 1994, pp. 80.

Dormer Peter, *The Art of The Maker*, London, Thames and Hudson, 1994, pp. 112.

McCullough Malcolm, *Abstracting Craft: The Practiced Digital Hand*, Cambridge MA, MIT Press, 1996, pp. 309.

Dormer Peter (Ed.), *The Culture of Craft: Status and Future*, Manchester, Manchester University Press, 1997, pp. 242.

Yair Karen, Press Mike, Tomes Anne, "Crafting competitive advantage: Crafts knowledge as a strategic resource", *Design Studies*, n. 4, 2001, pp. 377-394.

Greenhalgh Paul (a cura di), *The Persistence of Craft. The Applied Arts Today*, London, A&C Black, 2002, pp. 224.

De Moraes Dijon, *Análise do design brasileiro*, São Paulo, Blücher, 2006, pp. 290.

Adamson Glenn, *Thinking Through Craft*, New York, Berg, 2007, pp. 224.

Treadaway Cathy, "Digital crafting and crafting the digital", *Design Journal*, n. 2, 2007, pp. 35-48.

Sennett Richard, *The Craftsman*, 2008 (tr. it. *L'uomo artigiano*, Milano, Feltrinelli, 2008, pp. 309).

Adamson Glenn (a cura di), *The Craft Reader*, Oxford and New York, Berg, 2010, pp. 641.

Borges Adélia, *Design+Artesanato: o caminho brasileiro*, São Paulo, Editora Terceiro Nome, 2011, pp. 240.

Hemzo Miguel Angelo, Andrade Josmar, Dos Santos Roberto Mauro, "O Desenvolvimento do Setor Artesanal Paulista: uma análise crítica da sua qualificação gerencial", *Revista Gestão & Políticas Públicas (RG&PP)*, n. 2, 2011, pp. 70-86.

Yair Karen, Schwarz Mary, "Making value: Craft in changing times", *Cultural Trends*, n. 3-4, 2011, pp. 309-316.

Woolley Martin, "Beyond control: Rethinking industry and craft dynamics", *Craft Research*, n. 1, 2011, pp. 11-36.

Nimkulrat Nithikul, "Hands-on intellect: Integrating craft practice into design research", *International Journal of Design*, n. 3, 2012, pp. 1-14.

Luckman Susan, *Craft and The Creative Economy*, London, Palgrave Macmillan, 2015, pp. 187.

Groth Camilla, "Design and craft thinking analysed as embodied cognition", *FORMakademisk*, n.1, 2016, pp. 1-21.

Risério Antonio, "Andanças pela Praia de Amar a Lina", in Pedrosa Adriano, Toledo Tomás (a cura di), *A mão do povo brasileiro, 1969/2016*, pp. 59-64, São Paulo, Masp Editora, 2016, pp. 320.

Langlands Alexander, *Cræft: An Enquiry into The Origins and True Meaning of Traditional Crafts*, New York, WW Norton, 2018, pp. 352.

Lo sguardo “strabico” della grafica popolare

Daniela Piscitelli Università degli Studi della Campania “Luigi Vanvitelli”,
Dipartimento di Architettura e Disegno Industriale
daniela.piscitelli@unicampania.it

Il contributo intende investigare quella linea italiana del progetto grafico che pone la cultura materiale e locale quale oggetto di studio, facendone il centro della propria linea di ricerca linguistica e strumento di lettura delle culture visive dei luoghi a partire dai segni e dagli oggetti, per poi diventare progetto e ri-contestualizzazione nella contemporaneità. Attraverso la lettura di sei progettisti grafici si cercherà di cogliere il senso della loro ricerca per tentare di capire se sia possibile parlare di una “linea italiana della grafica popolare”.

Cultura materiale, Grafica popolare, Identità locale, Ri-contestualizzazione, Linguaggi

The paper aims to investigate the Italian side of graphic design that places local culture as an item of study, making it the focus of its line of linguistic research and a tool for reading local visual cultures from signs and objects, and then become a project and re-contextualization in the contemporary age. Through the reading of six graphic designers we will try to grasp the meaning of their research to verify if it would be possible to speak of an “Italian line of popular graphics”.

Material culture, Folk-graphic, Local identity, Re-contextualization, Languages

Un laboratorio permanente

Il legame tra cultura artigianale e design è ambito molto investigato, sia nelle sue radici storiche che per quanto riguarda le aperture di ricerca suggerite dalle nuove tecnologie. Poco, viceversa, è stato scritto e analizzato di quella linea di ricerca del progetto grafico, tutta italiana, che considera invece la cultura materiale e artigianale come oggetto di studio e analisi per promuoverla come spazio di progetto. Un filo conduttore, infatti, ci sembra unire la ricerca sui linguaggi visivi popolari condotta da alcuni progettisti, solo apparentemente lontani fra loro, ed è la volontà di farsi interpreti di quella cultura materiale formata nella tradizione dell’Italia agricola pre e post-bellica rimasta immune dai linguaggi internazionali della modernità e che ancora oggi sopravvive in alcune risacche dell’entroterra italiano. Una cultura solo apparentemente arcaica che ci restituisce un patrimonio iconografico denso di memorie nel quale l’oggetto domestico non assolveva solamente a una funzione pratica, bensì doveva «anche illuminare la vita di ognuno, essere compagno, diventare lo strumento dei vari rituali della vita, diventare una specie di promemoria dei molti e diversi appuntamenti nel corso dell’esistenza» (Sottsass, 2002, p. 77). Un sistema di oggetti e di artefatti che – come dirà infatti Anceschi – non rappresenta solo la matrice di un’epoca, bensì diventa dispositivo conoscitivo-analitico, semantico-descrittivo ma anche magico-simbolico (Anceschi, 1983). Mezzo, anche, di comunicazione di grande potenza, nel suo essere strumento attraverso il quale trasferire significati, simboli, miti, rituali e appartenenze.

È in questo contesto che è cresciuta, nel tempo, una certa linea della grafica italiana la quale ha fatto della cultura materiale il centro della propria linea di ricerca, investigazione linguistica e antropologica a partire dai segni e dagli oggetti della cultura locale per poi diventare progetto e riproposizione attualizzata.

Una sorta di “laboratorio permanente” del pensiero nelle cui pieghe si sono formati progettisti come Franco Balan, Mario Cresci e Mauro Bubbico che, con sguardo attento, hanno usato lo spazio del progetto come strumento per conoscere e narrare la cultura dei luoghi e, quindi, l’immaginario simbolico delle persone che lo abitano. Una visione non filtrata dalla lente nostalgica di chi guarda alla cultura popolare come a un “mondo migliore” in via di estinzione, né tantomeno attraverso il punto di vista di una certa visione neo-realistica che ha inteso la cultura materiale del Sud come produzione della «cultura subalterna» del mondo contadino (Cresci, 1982, p. 115). Piuttosto attraverso lo sguardo paziente dell’archeologo, cioè



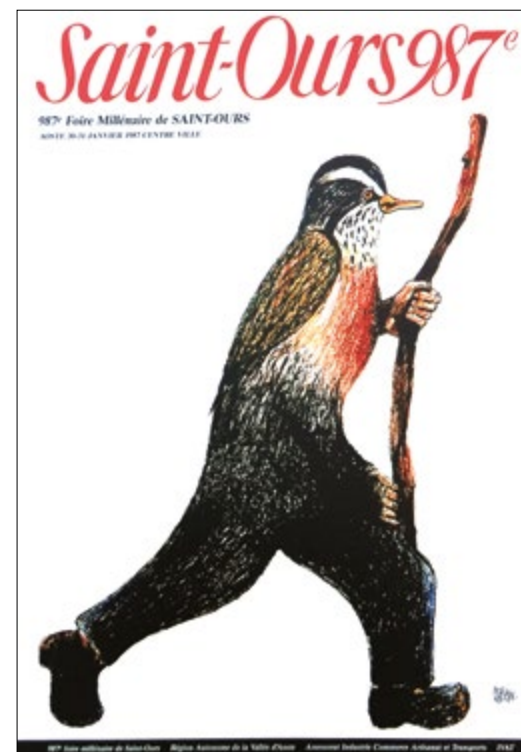
01

di colui che guarda sedimenti di strati, colleziona reperti, cataloga, fotografa, ridisegna e suggerisce tassonomie attraverso le quali costruire sequenze di significati, non solo per riportare alla luce frammenti di cultura visiva, quanto piuttosto per ricostruire un paesaggio antropologico e, attraverso la cultura materiale del luogo, coglierne il senso dell'abitare, i suoi riti, le relazioni, le memorie e riattualizzate identità. Balan nella ricchezza dei segni popolari valdostani, Cresci e Bubbico nella loro ricerca, quasi ossessiva, di rappresentazioni di oggetti "metafisici", personaggi alieni, il cui significato vero non risiede nella loro pura fisicità bensì nei rimandi simbolici che sono in grado di innestare.

01
Manifesto per
l'IVAT Istituto
Valdostano
dell'Artigianato
Tipico

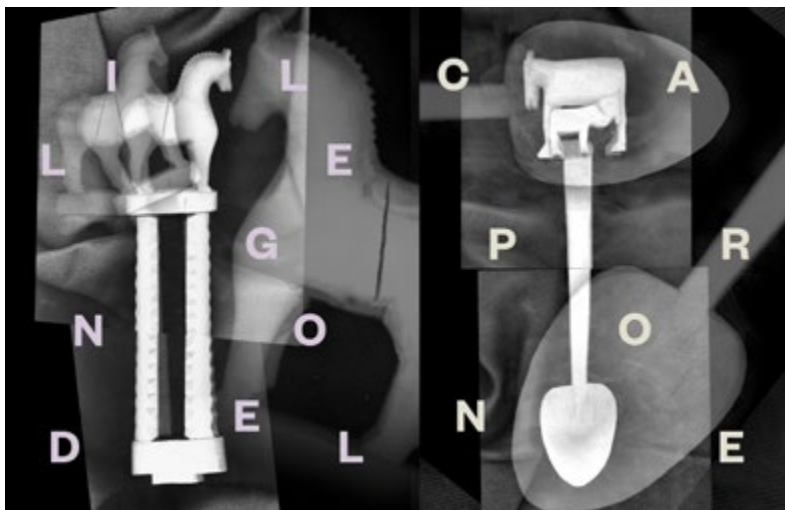
Il segno come racconto

Avviene così che in questo legame, strettissimo, tra cultura del luogo, strumenti, oggetti e racconti, un grafico come Franco Balan restituisca alla tradizione valdostana «una vera e propria iconografia» (Piazza, 2004, p. 12). Cresciuto in Valle d'Aosta, una terra che, come dirà lui stesso, gli ha consentito di costruirsi un bagaglio di visioni «insieme agli oggetti di tradizione valdostana – i Santi, i cavalli (la Tata), le civette e i galletti, le culle, le mucche, le vecchie madie e gli attrezzi agricoli – realizzati dai locali artigiani artisti» (Piscitelli, 2011, p. 69). In questo immaginario locale prendono forma i manifesti di Balan che si presentano come strutture animate, come esperienze tattili, teatrali, sinestetiche, sono cose perché si portano dietro gli odori del luogo, la sua polifonia, la sua espressività e le sue tante lingue. Un mondo concreto, sviluppatosi in una terra di frontiera sia geografica che culturale, che trova vita nelle rappresentazioni fantasmagoriche da teatro di figura e che ha alla base una visione quasi animi-



02

02
Manifesto per
la 987esima Foire
Millénaire de
SAINT-OURS,
30-31 Gennaio
1987, Aosta



03

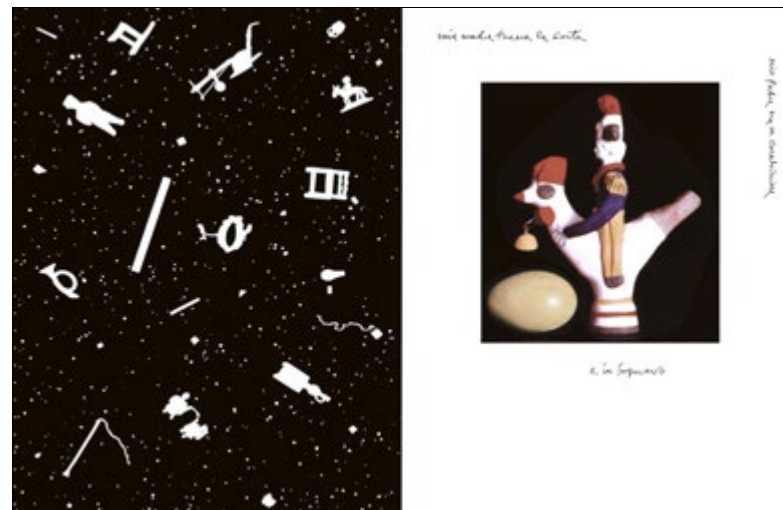
stica del proprio mondo oggettuale. È così che le “rappresentazioni antropomorfe” per la Fiera di Sant’Orso – per esempio – diventano, per Balan, il racconto di un metodo, utile a investigare la cultura locale attraverso gli oggetti di uso quotidiano, le forme e tutti i significati simbolici che veicolano. Una “scusa” per restituire a un immaginario visivo gli oggetti della cultura materiale locale, che, nella fissità del foglio, concretizzano la «promessa di ricomposizione» [1] tra testo e immagine, tra pensiero e oggetto, nel continuo rimbalzare delle storie che contengono.

Misurazioni, santi e animali fantastici

Più critico il lavoro di Cresci e Bubbico, entrambi materani, il primo di adozione culturale, il secondo di nascita, animati anch’essi, come Balan, dalla dimensione sociale della grafica di Pubblica Utilità [2]: Cresci da mite intellettuale, Bubbico da indomito militante, attento osservatore delle trasformazioni del mondo, entrambi accomunati dal desiderio di “tracciare” l’esistente, attraverso sconfinamenti continui tra discipline, oggetti, segni, simboli, testi e culture, per proporre una propria rappresentazione della realtà, metafisica per il primo, più politica, per il secondo.

Una «azione di rilevamento delle tracce materiali» (Cresci, Losito, 2014, p. 122) che nella ricerca di Mario Cresci diventano strumento per cogliere le costruzioni mentali, quelle che conducono, poi, a un certo risultato materiale e che nel suo approccio trovano nella fotografia l’atto

03-04
Mario Cresci:
progetti a Matera
(anni ’70-’80):
da “Racconti di
grafica” Editore
Postcard di Roma



04

conclusivo. Il lavoro di Cresci, cui Bubbico ha guardato con attenzione e, per certi versi, dal quale ha attinto le metodologie, è interprete di una cultura che potremmo definire “della scarsità”, dove ogni oggetto, ogni elemento di arredo, ha una sua propria funzione ben circostanziata, che sia d’uso pratico o strumento per ravvivare la memoria, e che trova all’interno degli ambienti domestici una collocazione ben definita ma che al tempo stesso appare come il risultato di un «progetto collettivo» della comunità che quel luogo vive (Cresci, 1982, p. 114). In questi luoghi casalinghi Cresci fa un lavoro sulle “tracce” sedimentate sulle cose, «depositi del tempo» attraverso i quali ricavarne un’esperienza conoscitiva del mondo (Cresci, Losito 2014, p. 26) e, al di là della dimensione funzionale dell’oggetto, ne possa svelare il magico e il mitologico.

Il lavoro di Cresci si spinge, come quello di Bubbico, anche oltre, nella volontà cioè, di costruire un metodo – anzi, una «misura» come indicherà lui stesso – utile a ricavare un modello formativo che possa essere calibrato sui contesti, lontano dai dettami modernisti, indirizzato a costruire un livello di «consapevolezza» della complessità dei luoghi in cui questi avrebbero dovuto agire (Cresci, 1979). Una «misura» quindi, in grado di stabilire non solo la relazione intima del progettista con sé stesso, quanto, invece quella dialettica con il mondo da lui investigato, quel «pensiero meridiano» al cui centro si trovano «le relazioni umane prima ancora che il sapere scientifico» (Carullo, Pagliarulo, 2013, p. 4).



05

05
Manifesto per la 54esima edizione
del Carnevale di Montescaglioso,
Associazione Carnevale Montese,
febbraio 2013

È in quello stesso pensiero meridiano che si colloca la cultura politica, religiosa, sociale, e antropologica della ricerca visiva di Mauro Bubbico. Un pensiero che trova nei suoi progetti professionali e anche nei lavori di didattica, uno spazio di evidenza, un modo per poter riportare i temi della grafica su quell'aspetto sociale che è responsabilità civile, partecipazione, e anche, se necessario, dissenso. È da questo sentire il proprio lavoro come una attività di militanza che nascono, per esempio, "le carte delle arance" o il "calendario dedicato alle vittime delle mafie" rigorosamente costruiti attingendo ai materiali "poveri" di una domesticità rurale. Il suo è un decorativismo "funzionale" perché attinge all'iconografia locale per parlare di temi globali attraverso una stratificazione di significati che deriva dalla sovrapposizione degli elementi, propria dei linguaggi visivi popolari.

Una cultura dell'addizione – quella di Bubbico – all'interno della quale trova spazio una propria interpretazione della contemporaneità grazie a una oscillazione di segni, quasi un andare avanti e indietro nella storia. «Sono elenchi di visioni», quelle di Bubbico, «archeologie», che incontreremo nel futuro (Piazza, 2016, p. 3). Sono oggetti simbolici che prendono vita, attraverso un linguaggio crudo e duro, come quello dei progetti di carattere politico; a volte giocoso, come quello delle sue ultime realizzazioni, nelle quali con una operazione di *ready made*

06
Manifesto per la
Festa Patronale
di San Michele,
Gravina di Puglia,
settembre 2015

07
Pagina tratte
dal Calendario
Antezza 2018.
Design
M. Bubbico.
Foto P. Laterza



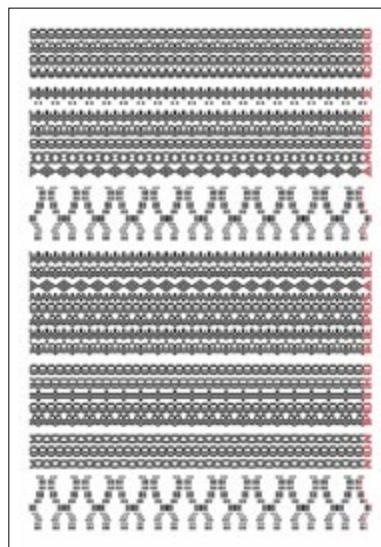
06



07



08



09

compaiono giani bifrante e figurini presi in prestito dal teatro di Oskar Schlemmer. Una narrazione continua, quindi, con riferimenti a grandi pensatori, da Sinisgalli a Clement, un “tassellare” da *bricoleur*, un apparente rimescolare sempre gli stessi oggetti, il medesimo “bestiario grafico”, laddove, però, il cambio di sequenza impone una nuova attenzione, veicola un nuovo racconto, suggerisce lo scarto dell'apparenza, disambigua i significati.

Trame, orditi ed enigmi

Questo “tassellare” trova nella linea di ricerca dei linguaggi visivi popolari una sua propria necessità come nelle declinazioni dei lavori di Stefano Asili, Carolina Melis ed Emilio Leo.

La ricerca di Asili nasce all'interno di una profonda riflessione sulla cultura sarda e sull'eredità tramandata da personaggi come Eugenio Tavolara, Ubaldo Badas e Costantino Nivola. Nei progetti dei suoi tappeti la grafica è lo strumento per la costruzione di codici linguistici, alfabeti utili a spostare la grafica dal segno all'oggetto e creare nuovi legami di appartenenza. È così che il canone ricorsivo della tessitura tradizionale trova lo spazio per pensare codici tessili che superano il livello del significato testuale per farsi segno e texture e, anche oltre, essere la scusa per progettare una matrice generativa, luogo per rinnovare il codice, ma anche occasione per celare enigmi e racconti. Un progetto molto contemporaneo dove matematica e grafica sono *tool* dei significati, ma

08
Brevetto carattere
tessile Sardegna

09
Stefano Asili.
Non Potho
Reposare. Tappeto
Tipografico
di serie.
Produzione
Mariantonia
Urru, Samugheo.
© Folkarchitects.

10
Stefano Asili.
Tappeto
Tipografico
“a pibiones”.
Produzione
Mariantonia
Urru, Samugheo

10



costruiti sempre intorno a un paradigma portante, la Sardegna come epicentro tra la riva est e la riva ovest del Mediterraneo.

Non è solo grafica, piuttosto è un pensare per alfabeti, lingue, ossessioni e spartiti musicali, una interpretazione della realtà senza gerarchie, attraverso uno sviluppo narrativo che apparentemente è decoro e che invece è soprattutto informazione, un “dover essere”, per raccontare storie di convivenze, di viaggi, di miti e di uomini. È la progettazione di un «codice visivo che sembra *texture* e invece corrisponde ai diagrammi logici della mente (come i *tartan*) o della teologia umana (come i *kilim*)» (Branzi, 1992, p. 10).

Ed è in questo “tassellare la realtà” come progetto che si innesta anche il lavoro di Carolina Melis sarda anch'essa, ma con una formazione alla Saint Martin di Londra, che nella sua produzione video-grafica tassella lo spazio fluido del digitale attraverso le metodologie del basic design, quelle stesse che danno poi vita, ai tappeti, agli arazzi, ai

11



11
Puntopecora
mood.
Foto Alessia
Musolino



12

tessuti e ai cuscini propri della tradizione artigianale sarda: ki-lim, in fondo, vuol dire «come dentro» e il nodo è pausa, link, traccia e rimando (Rosa, 2010, p. 31).

Diverso invece il lavoro di Emilio Leo [3], architetto calabrese, che restituisce una seconda opportunità ai telai ereditati dall'azienda familiare del nonno per dare vita a una vera e propria produzione artigianale di coperte e tappeti, recuperando la tradizione tessile del sud della Calabria. Un lavoro sull'identità territoriale costruita attraverso un saper fare locale ma che, integrandosi con esperienze di design contemporaneo, dà vita a un vero e proprio incubatore di sperimentazioni con contributi nazionali e internazionali tra i quali figura, guarda caso, anche il nome di Bubbico.

Lo sguardo strabico

È possibile affermare, allora, che un filo sottile accomuni tutti questi progettisti? Una linea culturale che riannaghi il lavoro di Franco Balan, Mario Bubbico e Mario Cresci, e quello di Stefano Asili e Carolina Melis, ma anche le produzioni del Lanificio Leo? Possono essere considerati “tracce”; fossili contemporanei utili a costruire la mappa di una linea di ricerca, tutta italiana, che fa del recupero della propria cultura materiale locale l'opportunità per investigare i linguaggi visivi popolari e, attraverso di essi, riscoprire – a volte rivendicare – valori identitari? Un punto di vista ce lo suggerisce (Braudel, 1979): è l'appartenenza a uno stesso *plektòs*, è la radice di una memoria così «ostinatamente presente» che ha consentito di passare indenni dalla modernità e anzi, superarla senza subirla. Ed è an-

12
Puntopecora
mood.
Foto Alessia
Musolino



13
Tipicoatipico_
grembiule_
proteggilamiacasa

che lo sguardo “strabico” – divergente – dell’archeologo che usa l’osservazione dei frammenti dispersi del passato per metterne in crisi le certezze e le abitudini, conoscerle per archivarle, ricostruirle per superarle, misurarle, per tracciare altri futuri possibili.

NOTE

[1] “Una promessa di ricomposizione” è la chiosa finale scritta da Giovanni Lussu, *Balan o della speranza*, in *Universo Balan*, catalogo della mostra svoltasi ad Aosta, 15 giugno-15 settembre, 2001 (Piazza, 2001).

[2] La stagione della grafica di Pubblica Utilità ha animato il mondo del progetto di comunicazione negli anni 1971-1989 che hanno visto coagulare un nutrito gruppo di professionisti, intorno a una idea di grafica intesa come un “agire responsabile”, verso l’ambiente, verso l’utente finale e che potesse rappresentare, anche, uno strumento di dialogo tra le PPAA e i cittadini.

[3] <https://www.lanificioleo.it>

REFERENCES

- Braudel Fernand, *Civilisation matérielle, économie et capitalisme (XVe-XVIIIe siècle)*, Paris, Librairie Armand Colin, **1979**, pp. 464.
- Cresci Mario, *Misurazioni. Oggetti segni e analogie fotografiche in Basilicata*. Matera, Edizioni Meta, **1979**, pp. 142.
- Cresci Mario, “L’immagine effimera”, in: Mario Cresci, (a cura di), *L’archivio della memoria: fotografia nell’area meridionale, 1967-1980* (s.p.), Torino, Arti, Grafiche Roccia, **1980**, pp. 130.
- Cresci Mario, *La terra inquieta*. Roma-Bari, Laterza, **1981**, pp. 144.
- Cresci Mario, “Cronistoria tra Nord e Sud. Vent’anni con Merleau-Ponty ed Ernesto De Martino”, *Campo*, n. 11/12, **1982**, pp. 112-117.
- ANCESCHI Giovanni, *Monogrammi e figure*, Firenze, La casa Usher editore, **1983**, pp. 272.
- Imponente Anna, “Percorsi leggendari”, *Sfera*, n.17, **1990**.
- Branzi Andrea, “La questione decorativa”, *Interni Annual, Tessuti. Culture e contaminazioni*, **1992**.
- Piazza Mario, *Universo Balan*, Milano, Editrice Abitare Segesta, **2001**, pp.192.
- Sottsass Ettore, *Scritti*, Neri Pozza, Vicenza, **2002**, pp. 584.
- Piazza Mario, *Franco Balan. 200 originals*, Ivrea, Associazione Archivio Storico Olivetti, **2004**, pp. 144.
- Piazza Mario, “Le immagini delle città, Matera”, pp.152-154, in Andrea Rauch, Gianni Sinni, (a cura di), *Disegnare le città. Grafica per le pubbliche istituzioni in Italia*, Firenze, LCD edizioni, **2009**, pp. 240.
- Rosa Paolo, “Nodi del Mediterraneo”, *Hi-Art* n. 4, **2010**, p. 31.
- Balan Franco (a cura di), *Il mezzo secolo di Franco Balan*, Napoli, Electa, **2011**, pp. 284.
- Bubbico Mauro, Chimenti Giuliano, Piarulli Francesco e Abbatista Ivan, *Matera, segni, immagini, relazioni, verifiche*, Matera, Antezza Editore, **2011**, pp. 304.
- Piscitelli Daniela, “Matite che camminano. Ovvero una promessa di ricomposizione”, in Franco Balan (a cura di), *Il mezzo secolo di Franco Balan*, Napoli, Electa, **2011**, pp. 284.
- Faeta Francesco, “Mario Cresci e la fotografia etnografica, una testimonianza”, pp. 188-193, in Luigi Ficacci, Marta Ragozzino, *Forse fotografia. Attraverso la traccia*, Torino, Allemandi & C, **2012**, pp. 206.
- Ficacci Luigi, Ragozzino Marta (a cura di), *Mario Cresci. Forse fotografia*, Torino, Allemandi, **2012**, pp. 205.
- Carullo Rosanna, Pagliarulo Rosa, “Matera anni settanta: Cooperativa Laboratorio Uno S.r.l. Design e formazione nel Mezzogiorno d’Italia”, *AIS/Design Storia e Ricerche*, n. 2, **2013**, s.p.
- Cresci Mario, Losito Laura, “Messaggi depositati”, *Progetto Grafico*, n. 26, **2014**, pp. 120-127.
- Piazza Mario (a cura di), *Mauro Bubbico. Con la cicala nel petto*, Forlì, CartaCanta, **2016**, pp. 16.
- Archivio Aiap, Centro di Documentazione sul Progetto Grafico.

Revert to type

La stampa letterpress fra tradizione,
pratica odierna e nuovi scenari

Alessio Caccamo Sapienza Università di Roma, Dipartimento di Pianificazione,
Design e Tecnologia dell'Architettura

alessio.caccamo@uniroma1.it

Andrea Vendetti Sapienza Università di Roma, Dipartimento di Pianificazione,
Design e Tecnologia dell'Architettura

andrea.vendetti@uniroma1.it

La stampa letterpress sta vivendo in questi anni una seconda giovinezza: una serie di realtà si stanno organizzando per salvare, catalogare e riutilizzare reperti dell'archeologia industriale legati al mondo della tipografia tradizionale. I motivi che possono indurre i progettisti a optare per tecnologie e processi in disuso fanno riferimento a questioni di artefatto, processo e cultura. Una delle cause di tale riappropriazione è il possibile utilizzo delle nuove tecnologie finalizzate al "risarcimento" della qualità originaria e allo sviluppo di nuovi linguaggi espressivi. Il contributo si propone di indagare il contesto del ritorno della stampa letterpress, presentando casi studio internazionali di soggetti che applicano le nuove tecnologie alla tipografia tradizionale.

Stampa Letterpress, Caratteri mobili, Progettazione grafica, Artigianato digitale, Nuove tecnologie

The letterpress printing has been experiencing a second youth in recent years: a series of realities are being organized to save, catalog and re-use finds from industrial archaeology linked to the world of traditional typography. The reasons that can lead designers to opt for disused technologies and processes are found in issues of artifact, process and culture. One of the causes of this re-appropriation is the possible use of new technologies in question of compensation and development of new expressive languages. The paper aims to investigate the context of the return of letterpress printing, presenting international case studies of subjects which apply new technologies to traditional typography

Letterpress printing, Movable Type, Graphic Design, Digital Craft, New Technologies

Accostare i termini tecnologia-innovazione-tradizione, all'interno della dimensione progettuale, costituisce oggi un incontro-scontro rilevante alla luce dei mutamenti di scenario del design contemporaneo.

Crossan e Apayadin (2010, p. 1155), rifacendosi alla *Green Paper of Innovation* (European Commission, 1995, pp. 1-2) definiscono l'innovazione come «[...] production or adoption, assimilation, and exploitation of a value-added novelty in economic and social spheres; renewal and enlargement of products, services, and markets; development of new methods of production; and the establishment of new management systems. It is both a process and an outcome». Questa lettura suggerisce una possibile riflessione su come l'innovazione possa dipendere dalla forza di rinnovare possibilità tecniche e tradizioni passate mantenendo intatta la specifica identità, ma proiettandola e collocandola all'interno di nuovi scenari. La rivoluzione digitale ha reso possibile la proliferazione del fenomeno del Digital Manufacturing, consentendo l'accesso a tecnologie di alta qualità e precisione – come stampanti 3D FDM, frese a controllo numerico – a costi concorrenziali rispetto al passato, favorendo così da un lato il revival dell'artigianato – inteso come tecniche e cultura del mestiere – e dall'altro la nascita di nuove professioni "ibride", a cavallo fra tradizione e innovazione: new craft e digital maker.

Tale attitudine è chiaramente rintracciabile anche nel settore del design per l'editoria nella stampa *letterpress*, nel quale dei «predatori di tipi perduti» (Passerini, 2016, p. 32) si occupano di salvare materiale tipografico (caratteri mobili, ma anche presse, campionari e oggetti di varia natura), recuperarlo, archiviarlo e ridargli vita nell'unica maniera possibile: l'utilizzo. Queste realtà hanno di fatto costituito una rete che, oltre a scambiarsi il materiale recuperato, contribuisce in maniera attiva allo sviluppo della cultura letterpress.

In questo contesto, l'impiego di strumenti di prototipazione rapida, acquisizione digitale e scanner 3D tipici della rivoluzione digitale, assume una duplice valenza: di "risarcimento" della qualità tipografica – nell'ottica di pratiche accostabili al restauro scientifico architettonico (Giovannoni, 1925, p. 143) – e di nuovo *medium* espressivo, in cui nuovi materiali e tecnologie sono occasione di innovazione di linguaggi.

Il ritorno al letterpress: visione del fenomeno

Il letterpress è una tecnica di stampa in cui delle superfici a rilievo vengono inchiostrate e poi impresse sulla carta: tali superfici possono appartenere sia a caratteri mobili che a incisioni di qualsiasi natura e materiale, normalmente raffiguranti immagini. La stampa a caratteri mobili fa quindi parte della stampa letterpress, anche se oggi si tende a far coincidere le definizioni. Ciò è dovuto sia a questioni di traduzione – non esiste un vero corrispettivo del termine *letterpress* in lingua italiana – che a problemi derivanti dal linguaggio comune contemporaneo: spesso, anche in Italia, è impropriamente utilizzato anche per intendere un uso molto accentuato della pressione sulla carta in fase di stampa (tecnicamente *debossing*), non necessariamente ottenibile grazie all'utilizzo di macchinari d'epoca, e che rappresenta un trend contemporaneo per la produzione di stampati come partecipazioni di nozze e biglietti da visita. In questo contributo il termine *letterpress* verrà quindi utilizzato per intendere una tecnologia di stampa in cui l'uso dei caratteri mobili è sempre presente, ma non si limita a questi.

Trattando il fenomeno del ritorno al *letterpress*, Purvis osserva che «in the midst of the technological revolution, designers using centuries-old techniques and processes are enjoying a renaissance, particularly those artisans concerned with preserving the art of letterpress printing» (Meggs, Purvis, 2016, p. 617). Le motivazioni di questo rinascimento sono piuttosto complesse. Crediamo che, a livello generale, il fenomeno possa essere ascritto a quel «processo del fare» che per Sennett (2008, p. 17) è necessario al fine di realizzare una vita materiale più umana. Questo processo racchiude inoltre una significativa componente formativa e didattica, come evidenziato da Claude Marzotto Caotorta, una delle prime in Italia a riflettere sulle potenzialità metodologiche insite nell'allestire una propria stamperia; Marzotto Caotorta (2007, p. 14) nell'indicare la manualità come rivendicazione di un diritto alla conoscenza diretta, invita a «tornare alla conquista del carattere-strumento, l'alfabeto-attrezzo, la lettera-utensile».

Indubbiamente questo processo del fare sottende una difficile relazione con l'intangibilità del presente che, come possibile via d'uscita, prevede il riappropriarsi del passato. Stampare a caratteri mobili implica un rapporto con la tradizione tipografica che è letteralmente fisico: toccare con mano oggetti antichi anche un secolo che mostrano sulla superficie i segni del loro vissuto comporta un'esperienza incomparabile, e vederne il risultato impresso su un foglio di carta trascende il puramente



01

visuale e implica una relazione intangibile con la storia. D'altra parte la stampa *letterpress* ha uno standard qualitativo peculiare; non che sia impossibile raggiungere tale standard con le tecnologie digitali, ma come Erik Spiekermann ha affermato, riferendosi in particolare alla resa dei colori, si tratta di risultati eccellenti ma *differenti* (Spiekermann, 2018). L'impiego di tali tecnologie sarebbe poi economicamente insostenibile per progetti dalla tiratura relativamente bassa.

Inoltre, essendo un processo artigianale – meccanico ma manuale – l'imprecisione diviene forza di linguaggio e il controllo del tipografo, in termini di scelta della carta, della pressione, della tipologia di inchiostro, conferisce valore aggiunto all'artefatto finale che sarà così – anche nelle sue successive copie – uguale, ma sempre diverso. Tale approccio testimonia una profonda progettualità dell'artigiano grafico nei termini di ideazione-produzione, tale da unificare i mezzi al fine dell'agire (Costa, 2011, p. 40). Prima dell'avvento della stampa offset il tipografo rappresentava la figura chiave nella quale si legavano capacità progettuale e competenza tecnica. La suddivisione dei ruoli nel processo produttivo, frutto dell'era digitale, ha portato alla perdita di molte occasioni derivanti dalla possibilità di continuare a progettare lungo tutto il processo, anche in fase di inchiostrazione e di stampa. Tali conoscenze erano frutto di un sapere artigianale: ed è proprio la ricerca di una qualità artigianale a essere alla base del ritorno di questa forma di stampa.

01

Moore Wood Type, realizzazione di nuovi caratteri in legno per un'operazione di risarcimento tipografico

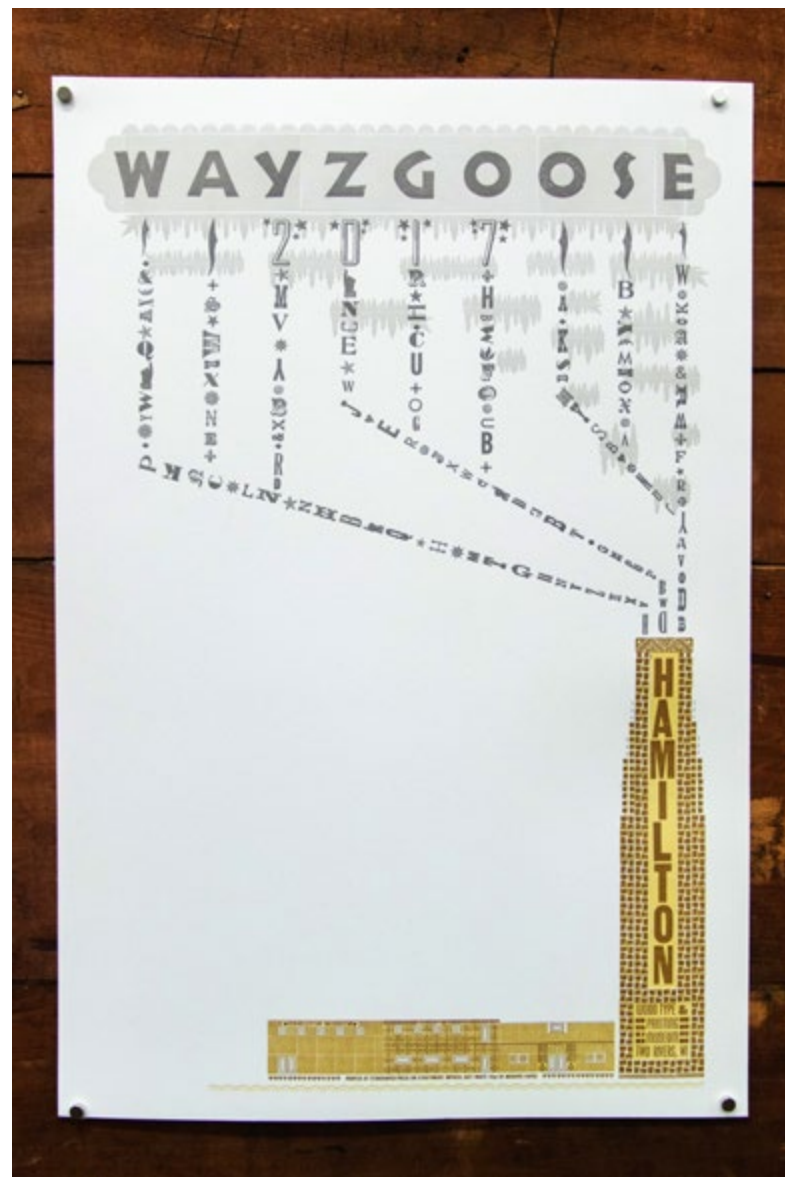
Il risarcimento tipografico: restauro di completamento e questione filologica

I caratteri ritrovati nelle vecchie tipografie non sono da considerarsi semplici tasselli di quel mosaico tipografico, ma un vero *reperto* della storia industriale. Superato il momento della scoperta, inizia – come prassi archeologica – la datazione e la verifica di lacune ed eventuali danneggiamenti dei caratteri ritrovati: difatti per i nuovi tipografi la questione primaria è il ritorno all'utilizzo del set. Fra le molteplici questioni che ruotano attorno al ritrovamento dei reperti tipografici, acquista sicuramente valore il tema del *risarcimento* in caso di lacuna di uno o più glifi, che inevitabilmente apre a dibattiti di stampo filologico sul rapporto tra passato e futuro, tra il preservare la storia e l'onestà di dichiarazione di intervento a posteriori. L'approccio a cui si fa riferimento è quello dell'analostilosi, in cui il risarcimento avviene attraverso l'uso di tecniche e materiali differenti da quelle della fonte originale. Se, infatti, partiamo dal presupposto che anche agli strumenti legati al mondo del letterpress debba essere riconosciuto il valore di oggetto storico da tutelare, crediamo che tali annose questioni possano essere risolte con un approccio analogo a quello del restauro scientifico teorizzato da Gustavo Giovannoni (1925).



02
Hamilton Wood
Type & Printing
Museum, processo
di realizzazione
di nuovi caratteri
in legno

02



03

03
Hamilton Wood Type & Printing
Museum, manifesto
per il Wayzgoose 2017



04

Ogni elemento storico è tale in quanto appunto “portatore di una storia”, e il suo esser arrivato fino ai giorni nostri in una data forma è lo specchio del suo passato. A oggi siamo in grado di poter replicare senza particolari sforzi numerosi artefatti. In caso di lacuna tipografica, pensare al completamento per assonanza di stile non vuol dire necessariamente azzerare la storia di quel set di caratteri, bensì renderne possibile l'uso. Ripensare, tuttavia, a nuovi linguaggi materico-espressivi da inserire nel contesto produttivo del *letterpress* può essere una giusta chiave di lettura.

In tale ottica si comprende la sempre più fiorente nascita e diffusione del *Digital letterpress*, che amplia il ventaglio

04
Wood Type
Custom, Delia
& Tudor's
Petrescu Press,
il carattere
Macintosh
durante la fase
di fresatura

05
Wood Type
Custom, Delia
& Tudor's
Petrescu Press,
il carattere
Macintosh



05



06

di possibilità espressive, abbassando i costi e favorendo da una parte l'avvicinamento del grande pubblico verso questa antica tecnica di stampa, e dall'altra la riappropriazione da parte dei tipografi di uno strumento espressivo eccezionale (Fleishman, 2011).

Digital letterpress: dai fotopolimeri alla stampa 3D

Digitale e analogico possono coesistere e portare reale innovazione se utilizzati nel rispetto delle singole identità espressive e nell'ottica di integrazione e non di sostituzione. All'interno delle moderne tipografie letterpress il progresso tecnologico diviene occasione di riflessione sull'estetica e sul linguaggio che nuove forme e nuovi strumenti possono generare unendosi al passato.

A partire dagli anni Ottanta del secolo scorso, la stampa su matrice fotopolimerica – una particolare resina in grado di essere reattiva nei confronti dei raggi UV – ha dato vita alla prima incursione del digitale nella tipografia *letterpress*. Il processo generale poco si distacca rispetto alle tradizionali tecniche della grafica d'arte e in particolare dell'incisione indiretta, se non per il fatto che la matrice di protezione viene realizzata con dei software, consentendo un ampliamento delle possibilità, compresa quella di poter utilizzare anche caratteri progettati interamente in digitale (Fleishman, 2011). L'opportunità di lavorare in formato vettoriale consente infatti una maggiore praticità e libertà di scelta, riservando ad altre parti del processo la componente manuale.

06
Wood Type
Custom in
collaborazione
con Letterpress
Amsterdam,
particolare di
alcune lettere del
Questa Grande



07

07
Dafi Kühne, poster per il Veka Glarus club composto da lettere in legno realizzate con il pantografo

In seguito al passaggio dall'uso esclusivo di singoli elementi in metallo o legno all'introduzione delle lastre in fotopolimero, sono state tentate maggiori forme di ibridazione nella consapevolezza sia della tecnica di stampa passata sia dei nuovi processi di prototipazione. Dapprima si è giunti all'applicazione del controllo numerico su frese e taglio laser, sia su legno che su altri materiali come linoleum e plexiglass, che possono essere uniti ad altri blocchi per raggiungere l'altezza necessaria. Questa innovazione tecnologica, ancora in fase sperimentale, ha portato ad alcuni risultati molto interessanti.

Esperienze come quelle di Moore Wood Type [fig. 01] e McKellier Wood Type rappresentano un classico esempio di new craft applicato al letterpress: attraverso le tecniche sopra descritte vengono riprodotti, a volte su richiesta, fregi e lettere mancanti, nell'ottica di recupero che abbiamo approfondito in precedenza.

Al contrario, realtà come Hamilton Woodtype [fig. 02] [fig. 03], e Wood Type Custom [fig. 04] [fig. 05] risultano essere maggiormente strutturate. La prima, uno dei maggiori musei dedicati al letterpress negli Stati Uniti (e nel mondo), ospita al suo interno un laboratorio per la prototipazione dei caratteri e commissiona il disegno delle font ad alcuni dei più importanti type designer (l'ultima, in ordine di tempo, The Brylski, disegnata da Nick Sherman) da incidere e aggiungere alla propria collezione. Wood Type Custom è invece una vera e propria fonderia di caratteri in legno realizzati con pantografi verticali potenziati; il suo campionario vanta moltissimi set completi che possono essere acquistati. Uno degli ultimi progetti ha visto la creazione della versione letterpress del carattere Questa (il Questa Grande) in collaborazione con Thomas Gravemaker, fondatore del laboratorio Letterpress Amsterdam [fig. 06]. Entrambe queste esperienze riguardano una produzione di caratteri che associano le tecnologie a controllo numerico ai materiali tradizionali.

Peculiare è l'esperienza di Dafi Kühne [fig. 07], che all'interno della sua tipografia a Näfels, in Svizzera, ha fatto della commistione tra stampa tradizionale e sperimentazione tecnologica la sua cifra espressiva distintiva. Il suo sito woodtype-now.ch e soprattutto la serie di video pubblicati come *Printing Show* sono un campionario illustrato di ciò che si può essere fatto oggi applicando le nuove tecnologie alla stampa letterpress.

Il passaggio successivo è stato l'introduzione della stampa 3D. Due sono, in questo caso, gli approcci metodologici che possono essere seguiti in caso di stampa del carattere: il primo tende a una replica del glifo passando da un disegno 2D in dxf alla sua elaborazione in modello

3D (Gover, 2017); nel secondo invece il linguaggio e il segno tipico della stampa 3D vengono fatti propri al fine di realizzare un carattere dal disegno totalmente innovativo. Tra i maggiori sperimentatori della commistione tra questa nuova tecnologia e la stampa letterpress c'è lo spazio *p98a* a Berlino [fig. 08], che annovera tra i suoi ricercatori una personalità del calibro di Erik Spiekermann, un tipografo che ha fornito un contributo fondamentale nella divulgazione della cultura del letterpress e dello studio di nuove tecnologie e materiali.

Infine, la New North Press, tipografia *letterpress* di Londra, nel 2014 ha realizzato A23D [fig. 09] [fig. 10], un carattere progettato *ad hoc* per la prototipazione rapida la cui estetica riprende il movimento tecnico della deposizione dei filamenti plastici, dichiarando così, una volta impresso su carta, la sua origine contemporanea.

Il carattere, rivisitazione di A2-Type, progettato da Scott Williams e Henrik Kubel e sostenuto dall'Arts Council England, rappresenta chiaramente la volontà di ripensare le forme di espressione alla luce delle innovazioni tecnologiche. Vi si legge il desiderio di vestire i panni dei Gutenberg del nostro secolo, dimostrandosi rispettosi del passato, ma consapevoli della contemporaneità.

08
Letterpress studio
Galerie p98a.
Foto Norman
Posselt



08

09



09
New North
Press, A23D:
a 3D-printed
letterpress
font, lettera "a"
confrontata
con lettere in
legno e piombo

Quale futuro per il letterpress

In conclusione, il rapporto tra stampa letterpress e nuove tecnologie è in pieno sviluppo. Comparando gli esempi riportati si scorgono le diverse attitudini che caratterizzano lo stato dell'arte: la propensione artigiana e la vocazione industriale, la predisposizione commerciale e il bisogno di soddisfare le proprie esigenze espressive, l'inclinazione alla ricerca storica e l'elogio della modernità. Traspare in questi casi studio la volontà di mettere a sistema competenze ed esperienze al servizio della cultura tipografica, così come si può notare una difficoltà nel creare spazi di confronto maggiormente strutturati. Inoltre è importante sottolineare che se il rapporto tra caratteri mobili e font progettate in digitale è ormai un dato di fatto, la ricerca di linguaggi peculiari fondati sugli aspetti tecnologici è ancora molto raro.

In prospettiva, a nostro modo di vedere, la tecnologia con più alto potenziale è la stampa 3D, che col tempo avrà sempre maggiore diffusione e precisione e costi significativamente meno onerosi. In particolare, la sperimentazione sui materiali da utilizzare potrà risolvere non solo tutte le attuali problematiche legate alla resistenza fisica dei nuovi caratteri, ma auspicabilmente porterà a nuovi risultati ricongiungendo la ricerca nel campo della



10

tipografia – un ambito di studio interessante potrebbe essere quello della tipografia parametrica – a quella della stampa a caratteri mobili. Il *revival* del *letterpress* porterà alla nascita di nuove realtà che, facendo proprio uno spirito artigianale cifra della contemporaneità in molti dei settori del design, avrà la possibilità di introdurre nei prodotti delle caratteristiche visive specifiche; riteniamo che tutto il mondo della progettazione grafica ne trarrà un beneficio in termini culturali. Inoltre, grazie alle nuove tecnologie, chi vorrà introdurre la variante della stampa *letterpress* all'interno di un percorso progettuale sarà fortemente agevolato; di conseguenza sussisteranno maggiori possibilità di sperimentazione autonoma.

Queste novità – e la rinnovata attenzione che porteranno alla stampa a caratteri mobili – non riguarderanno solamente la ricerca visiva di coloro che avranno il proprio laboratorio di stampa letterpress, ma anche gli studi di chi si occupa della storia e della cultura tipografica. Difatti le innovazioni tecnologiche verranno affinate anche in ambiti di ricerca che riguardano i set di caratteri d'epoca; si stanno già indagando questioni di scansione tridimensionale e restituzione dei dettagli, oltre che di risarcimento tipografico. Questo potrebbe potenzialmente permettere non solo una produzione generale maggiormente sostenibile da un punto di vista economico, ma anche l'organizzazione di piattaforme con lo scopo di condividere file

10
New North
Press, A23D:
a 3D-printed
letterpress font,
poster-specimen
del carattere

per stampare nel proprio laboratorio interi alfabeti. Ciò comporterà un rapporto peculiare con la storia, avendo a disposizione dei set nuovi, senza i tipici segni del tempo che restano impressi sulla carta, ma con forme passate da stampare attraverso tecnologie d'epoca.

REFERENCES

- Giovannoni Gustavo, *Questioni di architettura nella storia e nella vita. Edilizia. Estetica architettonica. Restauri. Ambiente dei monumenti*, Roma, Società Editrice d'Arte Illustrata, **1925**, pp. 244.
- European Commission, "Green Paper on Innovation", in Europa.eu, **1995**. http://europa.eu/documents/comm/green_papers/pdf/com95_688_en.pdf [luglio 2019]
- Marzotto Caotorta Claude, *Proto tipi. Farsi una stamperia*, Viterbo, Stampa Alternativa & Graffiti, **2007**, pp. 125.
- Sennett Richard, *The Craftsman*, **2008** (tr. it. *L'uomo artigiano*, Milano, Feltrinelli, 2012, pp. 281).
- Crossan M., Apaydin M., "A Multi-Dimensional Framework of Organizational Innovation: A Systematic Review of the Literature", *Journal of Management Studies*, n. 6, **2010**, pp.1154-1191.
- Costa Massimiliano, "Futuro Artigiano: l'agire generativo tra comunità e network", *Quaderni di ricerca sull'artigianato*, n. 58, **2011**, pp. 39-65.
- Fleishman Glenn, "How letterpress printing came back from the death", *Wired.com*, 21.06.2011, <https://www.wired.com/story/how-letterpress-printing-came-back-from-the-dead/> [giugno 2019]
- Meggs Philip B., Purvis Alston, *Meggs' History of Graphic Design*, New York, John Wiley and Sons, **2016**, pp. 704.
- Passerini Luca, "I predatori dei tipi perduti", *Progetto Grafico*, n. 28, **2016**, p. 32.
- Gover Jack, "How to 3D Print letterpress printing books", *Printmypart.co.uk*, 16.11. **2017**.
<https://www.printmypart.co.uk/single-post/2017/11/16/3D-Printing-Letterpress-Printing-Blocks> [giugno 2019]
- Spiekermann Erik, "Post-Digital Letterpress", *max.adobe.com*, **2018** <https://max.adobe.com/sessions/max-online/#24811> [aprile 2019]
- "Innovazione", in *Enciclopedia Treccani online* <http://www.treccani.it/vocabolario/innovazione> [aprile 2019]

Valorizzare l'artigianato con l'audiovisivo

Esperienze e progetti di comunicazione dalla Sardegna

Nicolò Ceccarelli Università di Sassari, Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica
ceccarelli@uniss.it

Alcune recenti esperienze progettuali hanno catalizzato la riflessione sul rapporto tra design e artigianato, con particolare attenzione verso la comunicazione audiovisiva. L'articolo sottolinea la necessità di un lavoro su quell'immaginario simbolico tradizionale che in Sardegna permea ancora molte espressioni della cultura popolare. La proposta per un racconto di identità – in una molteplicità di piani, di canali, di modalità di contatti e di interazioni – si intreccia in modo non nostalgico e contemporaneo con le attuali articolazioni della comunicazione. L'obiettivo di questo sforzo e di queste esplorazioni è in prospettiva, identificare possibili strade future per valorizzare l'artigianato attraverso la cultura del design.

Design per l'artigianato, Comunicazione audiovisiva, Design dell'identità

Recent design experiences have catalyzed reflection on the relationship between design and crafts, with particular emphasis on audiovisual communication. The article underlines the need for understanding the traditional symbolic imagery that still deeply permeates in Sardinia many expressions of the popular culture. In line with the pivotal experimentations of various authors, the proposal of an identity narrative – in a multiplicity of plans, channels and interactions – intertwines with the current articulations of communication, is aimed at finding ways for the valorization of traditional crafts through the design culture in a non-nostalgic and contemporary way.

Design for craft, Audiovisual communication, Design of identity

Artigianato e identità

Elemento chiave e riferimento ricorrente per tutta la nostra cultura, il rapporto con l'artigianato è ancora più radicato nell'antica terra di Sardegna in quanto espressione di un legame ancora vivo con una storia dai caratteri unici. All'origine di questa condizione vi è il peculiare stato di in-contaminazione della regione, prodotto di una lunga storia di isolamento. Importante elemento identitario, questo è un aspetto ricorrente in molte manifestazioni della cultura popolare locale. Con una prima conseguenza: fare design in questa terra impone l'esercizio di un ascolto particolarmente sensibile ai caratteri dei luoghi, nei loro aspetti tangibili come in quelli intangibili, in un dialogo aperto con saperi tradizionali, materiali, lavorazioni, qui ancora diffusi e vitali.

Rispetto a questi aspetti peculiari il nostro lavoro di ricerca si è in questi anni confrontato quotidianamente e su più piani: con esplorazioni progettuali di prodotto a scala piccola, o *leggera*, sviluppati prevalentemente in ambito didattico (Sironi, 2018), (Ceccarelli, 2019); con esplorazioni legate a una interpretazione "espansa" del design della comunicazione, che caratterizza il lavoro del laboratorio algherese AnimazioneDesign, nella combinazione di elementi di comunicazione visiva, audiovisiva e di exhibit design in chiave ibrida e transmediale.

Nel descrivere i riferimenti metodologici e concettuali alla base di alcune di queste esperienze l'articolo intende porre l'accento sul decisivo contributo che il design può offrire in direzione della valorizzazione dei prodotti e del lavoro artigiano. Queste sperimentazioni si allacciano idealmente alla sollecitazione di Stefano Micelli attorno all'idea di una nuova imprenditorialità per l'artigianato, al fine di ricercare per esso "un percorso originale e di dare senso a pratiche che non possono più limitarsi a vivere nella tradizione, ma hanno bisogno di essere rinnovate" (Micelli, 2011, p. 170). La rielaborazione non nostalgica dei valori locali e della tradizione alla base del nostro lavoro sull'artigianato – riassunto nella formula di un "Neo-Local design" – abbraccia necessariamente tipologie di intervento diverse. Tra queste, l'immaginare nuovi usi per artefatti originariamente legati a funzioni perlopiù superate, come per gli elementi del corredo o per molti dettagli degli abiti e della gioielleria tradizionale. Vi è poi la necessità di avvicinare al mercato elementi dell'artigianato – il "fatto a mano", per esempio – incorporandoli e/o combinandoli in nuovi artefatti più accessibili, con parti realizzate industrialmente, come ad esempio nelle ricerche progettuali di Roberta Morittu, nell'ambito della mostra DOMO (Altea, Mari, Picchi 2009).



Essenziale poi, per molti prodotti che associano un'elevata qualità alla necessità di allargare il proprio pubblico, è risultato un lavoro su immagine e identità che, nella prospettiva di un riposizionamento di mercato, ne consenta quella valorizzazione senza la quale è arduo raggiungere una sostenibilità economica. Insieme di attività, che si articolano nella più ovvia progettazione *tout court* dell'immagine e nel *branding*, ma che oggi necessariamente si confrontano in termini strategici anche con gli elementi di novità caratteristici dell'attuale dimensione del mercato. Sul piano della comunicazione, ciò sollecita a esplorare le opportunità che l'attuale quadro offre – anche oltre la pur fondamentale ricerca di immagini e modalità per trasmettere l'identità di prodotti a forte connotazione territoriale – per conferire profondità (per esempio attraverso formule narrative) e contesto ai prodotti, esplicitandone i significati, i contenuti culturali e problematici, il valore in termini di *heritage*.

Sullo sfondo, un lavoro di scavo, di raccolta ed elaborazione approfondito – capace di andar oltre la superficiale ripetitività di un vernacolo visuale spicciolo per il consumo turistico – ci sembra assolutamente ineludibile. Ciò in direzione di un disegno di identità capace, a un tempo, di cogliere quell'insieme di segni e articolazioni grazie al quale un determinato territorio sia riconoscibile – anche in termini di appartenenza – a chi lo abita come a chi, guardandolo dall'esterno, possa immediatamente percepirne elementi di identificazione chiari.

01
Salvatore
Fancello,
Cinghiali

Immaginari di Sardegna

Tra le regioni italiane la Sardegna si mette in luce per le sue specificità e per il carattere fortemente identitario di molte sue manifestazioni di cultura materiale e immateriale. Manifestazioni che si caratterizzano sovente anche per i loro tratti iconografici.

Sembra dunque utile sottolineare, richiamandone brevemente alcuni episodi esemplari, la natura assolutamente intima che in Sardegna, più che altrove, si lega a una catena millenaria di trasmissione di valori, conoscenza e immaginari, ancora vivi. Nella relazione con la sua dimensione arcaica, attraverso segni e i simboli che da migliaia di anni attraversano il panorama visivo dell'isola, l'immaginario della Sardegna ha infatti una sua evidente e distintiva riconoscibilità. In questa terra dove il vento deforma gli alberi e modella la pietra, scavandola talvolta con suoni sinistri, il rapporto con la natura è caratterizzato da un'energia percepibile, palpabile, che spesso si traduce in un rapporto "doppio", secondo binomi particolari. Una dimensione questa riscontrabile in molte manifestazioni artistiche alte, per esempio i bestiari di Salvatore Fancello, come in altre, assolutamente popolari, come nelle smorfie deformi delle maschere del carnevale sardo, in cui uomini e animali – ma anche persone e rocce e alberi – si offrono come ibridi, suggerendo che i primi, facendo parte intimamente di questo stato naturale, non possano mai pienamente distaccarsene [fig. 01].

Questi elementi si raccordano poi con una vena che in Sardegna scorre in profondità per riaffiorare nel patrimo-

02
Costantino
Nivola: negozio
Olivetti, New
York, 1953



02

nio delle meraviglie archeologiche di cui l'isola abbonda: i nuraghi, le tombe dei giganti, le *Domus de Janas*. Ed è qui che, nelle tracce, nei simboli e nei rituali, si possono rintracciare le matrici iconografiche tramite cui, da millenni, uomini e donne hanno cercato di venire a patti con questa complessa e soverchiante dimensione soprannaturale. Proprio qui, per la dimensione di questo radicamento non solo con la storia e la tradizione, ma in un rapporto ancora vivo con il *genius loci*, sta probabilmente la specificità di certe forme simboliche di Sardegna, il cui significato profondo, al riparo da banalizzazioni e da traduzioni iconografiche superficiali più facilmente commerciali, risiede spesso direttamente e intimamente nei gesti stessi di una quotidianità senza tempo.

Costantino Nivola e Eugenio Tavorara

La ricerca sensibile condotta, nell'arco del Novecento, da due figure di grandissima statura, diverse per approccio e cifra stilistica, ma accomunate dalla loro collocazione tra arte e visual design, Costantino Nivola e Eugenio Tavorara, ha offerto un contributo chiave per stabilire una relazione tra modernità e questo universo arcaico.

Una delle più eloquenti, e certamente più riconosciute, restituzioni dell'immaginario Sardo è quella del grande bassorilievo per il negozio Olivetti sulla quinta strada a New York, progettato nel 1954 dallo studio milanese BBPR. A un tempo imponente e gentile, l'opera è una delle principali realizzazioni di Costantino Nivola, graphic designer Sardo di Orani che, trasferitosi a New York alla fine degli anni Trenta del Novecento, dopo aver studiato all'ISIA di Monza e una parentesi come Direttore Artistico all'Olivetti, si affermerà come creatore di grandi opere scultoree per l'architettura moderna post-bellica americana (Martegani, 2003).

La grande parete modellata, come già l'intero negozio, non mancò di produrre un notevole effetto sul sofisticato pubblico newyorkese, raccogliendo l'apprezzamento della stampa di settore.

Pur essendo probabilmente pensato come un'opera a carattere universale – interrogato sul suo significato, Nivola rispose che avrebbe potuto essere qualunque cosa, ma che volendo darle un titolo lui l'avrebbe chiamata "Ospitalità" – il poderoso bassorilievo incorporava, letteralmente, molti tratti tipici dell'universo figurativo dell'autore, pregno delle presenze metafisiche e dei simboli magici che popolano l'antica terra di Sardegna. La tecnica del *sand-casting*, straordinaria e geniale innovazione – inventata e poi messa a punto sulle spiagge di Long Island dallo stesso Nivola – consentiva di riversare questo straordinario

03



03

Nivola al lavoro
sui Rilievi
della facciata
della Mutual
of Hartford
Ins. Co., East
Hampton,
1957. Courtesy
Fondazione
Nivola

immaginario in un'opera a un tempo imponente, solida e vibrante di energia. Quel mondo in cui, ripercorrendo le memorie di Nivola stesso, «i boschi circondavano ancora il villaggio in tutta la loro primordiale e sinistra verginità» e i luoghi erano popolati dagli spiriti erranti dei morti ammazzati» (Nivola, 2003, p. 38) [fig. 02] [fig. 03].

È con l'immane lavoro di ricerca di un altro grande artista e designer sardo, Eugenio Tavorara, che la parabola di una sintesi moderna dell'iconografia popolare della Sardegna giunge a un suo completamento. Lungo oltre tre decenni l'artista grafico e designer sassarese conduce un paziente sforzo di raccolta, organizzazione e aggiornamento dell'universo tradizionale dell'artigianato sardo.

Lavorando a stretto contatto con le artigiane e gli artigiani di tutta l'isola (raggiungendo comunità totalmente isolate) nel secondo dopoguerra Tavorara – che “distilla da cassoni, corni incisi e terrecotte una serie di simboli ed elementi decorativi e li reinterpreta attraverso il gusto per le forme organiche diffuso in quegli anni” (Camarda 2012, p. 28) – porta alla luce un universo di artefatti tradizionalmente confinati a usi esclusivamente interni.

La sistematica operazione di rifinitura dei tratti dell'iconografia tradizionale va anche oltre una necessaria opera di attualizzazione, risultando in un'imponente messe di opere e modelli, che in forma di tappeti, cestini, vasi, suppellettili e molti altri oggetti, rappresentano una straordinaria piattaforma di rinnovamento. Un'operazione che non tarda a mettersi in evidenza anche sul piano

internazionale (Altea e Magnani, 1994), trovando in varie iniziative di promozione dell'artigianato regionale, tra cui l'organizzazione delle Biennali dell'Artigianato Sardo e dell'Istituto Sardo per il Lavoro Artigiano (I.S.O.L.A.), importanti momenti pubblici. L'opera di organizzazione di scuole professionalizzanti – di cui Tavolara è, in quegli anni, instancabile animatore – offre a generazioni di giovani, prevalentemente donne, opportunità inedite di scambio ed emancipazione, economica, culturale e identitaria.

Grazie a una varietà di incarichi professionali, Tavolara può poi contribuire a questo processo di ridefinizione anche attraverso una raffinata ricerca individuale. In opere quali il grande bassorilievo in steatite della “Cavalcata” per il Padiglione della Biennale dell'Artigianato Sardo a Sassari e il disegno del portale della Chiesa della solitudine a Nuoro, i temi tradizionali si intrecciano, con quelli nivoliani, arcaici e magici [fig. 04].

Pur nella specificità e nei tratti caratteristici dei due autori, e aldilà delle individuali interpretazioni artistiche, i percorsi paralleli di Nivola e Tavolara, abbracciano idealmente l'intero repertorio dell'iconografia sarda come manifestazione artistico-espressiva popolare capace di abbracciare un ricco ed esteso universo di immaginari. L'eredità di questo lavoro è una straordinaria collezione di idee,



04

04
Tavolara
col modello ligneo
del portale per la
chiesa
della solitudine
a Nuoro,
realizzato da
T. Concioni.
© Illisso Ed.



05

suggerzioni concettuali e forme. Un repertorio insostituibile di modelli e possibili percorsi per chi intenda oggi intervenire in Sardegna in modo intelligente nell'artigianato, cercando una collocazione per il proprio lavoro nel complesso spettro di possibilità che collega la tradizione con l'innovazione. Ma anche per chiunque intenda intraprendere il compito di comunicare la Sardegna [fig. 05].

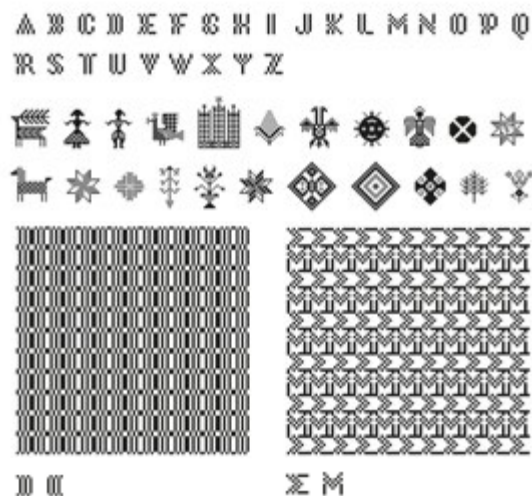
05
Tavolara:
dettaglio
del bassorilievo
“Cavalcata”,
Padiglione
della Biennale
dell'Artigianato
Sardo a Sassari.
© Illisso Ed.

Innovare la continuità

Due recenti occasioni progettuali nel campo della comunicazione hanno permesso di inserirci nella direttrice che abbiamo sin qui delineato. Si è trattato di opportunità uniche di confronto con questi illustri e significativi precedenti e quindi con l'universo immaginario tradizionale della Sardegna.

I due progetti si pongono per molti tratti quasi all'opposto. Il primo, frutto della partecipazione della Regione Sardegna all'Expo milanese del 2015, coincide con un ampio progetto di ricerca e di sperimentazione sul tema dell'identità regionale. L'Expo ha infatti rappresentato l'occasione per il nostro committente di ragionare su una ri-articolazione della sua immagine istituzionale, opera di Pentagram nel 2006 e ancora in uso. Ne è derivato l'incarico per un ambizioso programma di ricerca, condiviso con i colleghi del DICAAR dell'Università di Cagliari, con cui percorrere le possibili direzioni per un ri-disegno del progetto di identità regionale.

06



06

Stefano Asili:
font Battòro
e i dingbats
ispirati alla
tessitura
tradizionale
sarda

L'operazione ci ha posto in condizione di esplorare a vasto raggio, e quasi "a cuore aperto", le implicazioni di un progetto di *corporate* istituzionale, verificando una vasta gamma di ipotesi e declinazioni progettuali direttamente nel grande evento espositivo temporaneo. Anche se a prima vista in questa esperienza il tema dell'artigianato entra quasi solo di rimbalzo, il progetto, proprio nella ricerca di un linguaggio visivo fortemente identitario, si è necessariamente confrontato con molti degli aspetti visivi a esso riconducibili: la simbologia arcaica, l'ampio repertorio dei motivi distillati da Tavolara, le semplificazioni formali e le trame proprie della tessitura (Sironi, Melis e Ceccarelli, 2017). Il tutto in una traiettoria visualmente aderente con uno dei concept chiave dell'intera operazione identitaria: veicolare l'idea di un'isola radicata alla sua storia e tradizione ma in un'ottica decisamente orientata al futuro (Asili, Ceccarelli, 2016) [fig. 06] [fig. 07].

Operazione di tutt'altro carattere, invece, è quella legata all'esposizione "Past Future: percorsi del craft design in Sardegna", in mostra alla Triennale di Milano durante il Salone del Mobile 2017. Pensata a supporto del rilancio dell'artigianato artistico della Sardegna, combinando le produzioni contemporanee della Vetrina dell'artigianato artistico della Sardegna con il patrimonio storico delle collezioni I.S.O.L.A. conservate nei fondi regionali, l'occasione della mostra ha presentato condizioni del tutto diverse. Nel tentativo di ricollegarci idealmente, ancorché in chiave contemporanea, alle sperimentazioni di Nivola e Tavolara, abbiamo qui potuto lavorare con un

registro *da camera* a un progetto di installazione multi-schermo [fig. 08].

La narrazione confezionata per questa occasione si caratterizza per la sua esplorazione delle possibili contaminazioni tra il linguaggio delle immagini in movimento e i caratteri spaziali dell'exhibit design. Il racconto audiovisivo orchestrato prescinde la convenzionale dimensione cinematografica centrata su un punto di vista prevalente e una fruizione individuale, per espandersi anche spazialmente verso quella dell'esperienza espositiva collettiva. Ne risulta una sorta di articolato palinsesto espressivo-narrativo in cui piani diversi – la dimensione leggendaria, i tratti dell'iconografia tradizionale che già abbiamo trovato in Tavolara e Nivola, l'originale organizzazione spaziale della narrazione – si intrecciano in un ambizioso artefatto comunicativo.

Pur disponendosi a margine, quasi a servizio, dell'esposizione "vera e propria" – la collezione che eravamo incaricati di comunicare era l'unica non presente fisicamente nella mostra, per cui il materiale di riferimento era necessariamente "virtuale", i bellissimi still-life realizzati da Pierluigi Dessì per la collezione Sardegna Artigianato – non rinuncia a offrire al pubblico della mostra una decisa interpretazione delle continue interazioni che nell'isola hanno luogo tra la creatività e la personalità di ogni singolo artigiano, il *genius loci* e la poderosa energia dell'universo iconografico della tradizione sarda.

Visualmente, l'installazione *Artifjanas* ripercorre con leggerezza i registri di un racconto mitico, coreografando questo fertile e ininterrotto scambio attraverso un vivace flusso di elementi geometrici che "attraversano" con leggerezza la collezione rifornendola dell'energia creativa che affonda profondamente le sue radici nella madre terra sarda e nella spiritualità di questa antica isola [fig. 09].

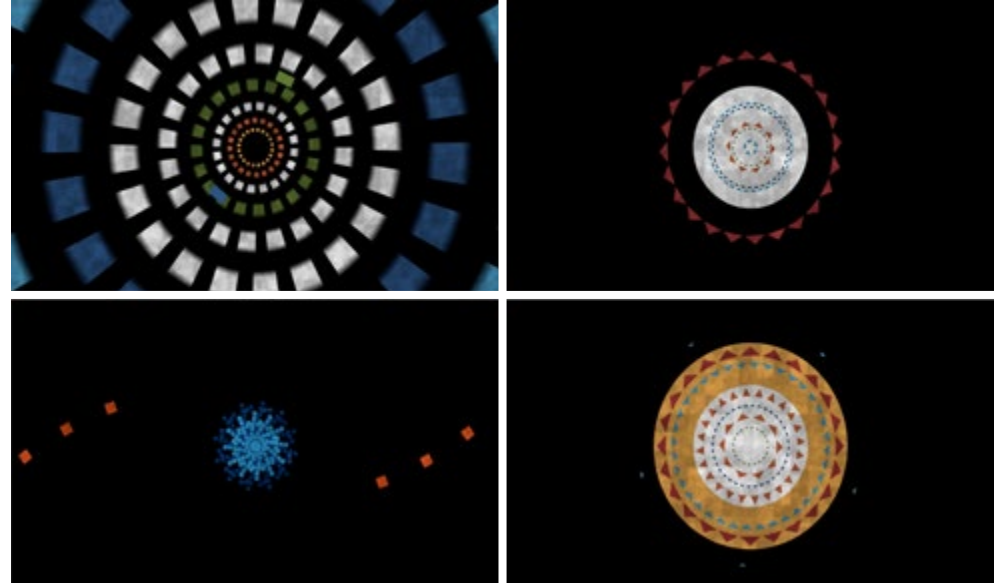


07

07
Due fotogrammi dei film gemelli
bianco e nero, da noi realizzati
per Expo

Sia il racconto che la sua iconografia si rifanno direttamente ad alcuni elementi fortissimi della storia arcaica della Sardegna. Le *Janas* (le fate tessitrici che nella tradizione popolare, abitano le celebri *Domus*), sembrano giocare con gli artefatti dell'artigianato contemporaneo, ma anche con gli spiriti delle tradizioni pagane – di cui la Sardegna arcaica pullula letteralmente – che nel nostro racconto abbiamo visitato attraverso immersioni simboliche nelle viscere della terra. E poco importa che all'origine della leggenda delle *Janas* vi sia un equivoco. Il cattivo stato di conservazione delle antichissime sepolture, la presenza nelle tombe di elementi decorativi in scala ridotta e di piccoli loculi funerari hanno alimentato nel tempo la convinzione che tali tombe fossero piuttosto abitazioni, *domus*, case delle *Janas*, case delle bambole, dimore di queste piccole creature notturne. La leggenda è ormai così intrecciata con la storia dell'isola da non far più differenza. Realmente esistite o frutto della fantasia popolare, le *Janas* sono ormai un pezzo importante dell'immaginario, dei miti e delle storie di un'isola in cui la componente magica, l'abbiamo già visto, scorre in profondità.

Il progetto propone una strada, originale, che giocando a cavallo della forza narrativa dell'immagine in movimento, della magia e della libertà espressiva dell'animazione, della dimensione ambientale propria dell'exhibit design, cerca di raccordare tutti questi elementi attraverso un abbraccio narrativo. Ne risulta un racconto per immagini che, aldilà di un'indubbia capacità di evocare a prima vista una idea forte di Sardegna, ambisce a suggerire intrecci più profondi e radicati – e proprio per questo meritevoli di attenzione rispettosa – nella storia e nella cultura di una terra. Un terzo progetto, di origine diversa, condivide con i due precedenti una parte di percorso e una stessa visione: si tratta dei *Typocarpets* di Stefano Asili. Originale evoluzio-



09

ne dell'esercizio tipografico realizzato per l'Expo milanese è questa una contemporanea reinterpretazione della tradizione antichissima e radicata del tappeto sardo a *pibiones*. Nate quasi per gioco, come omaggi per coppie e famiglie amiche, le composizioni di Stefano Asili sono costruite attorno a raffinati *divertissements* tipografici. In principio l'alternarsi di nomi, Luisella e Michele, Riccardo e Annalisa, cui hanno fatto poi seguito motti, o brani di canzoni. Come Stefano Asili stesso sottolinea, quasi a rimarcare l'elemento innovativo della sua proposta, il rispetto sensibile della tradizione – i tappeti, in cotone e lana, sono realizzati dal laboratorio tessile di Maria Antonia Urru a Samugheo – si traduce in una “grafica fruibile nella sua astrazione seriale e, allo stesso tempo, una tipografia che può essere compresa e letta”.

09
Sequenza di
fotogrammi
dall'installazione
multi-schermo
Artijanas

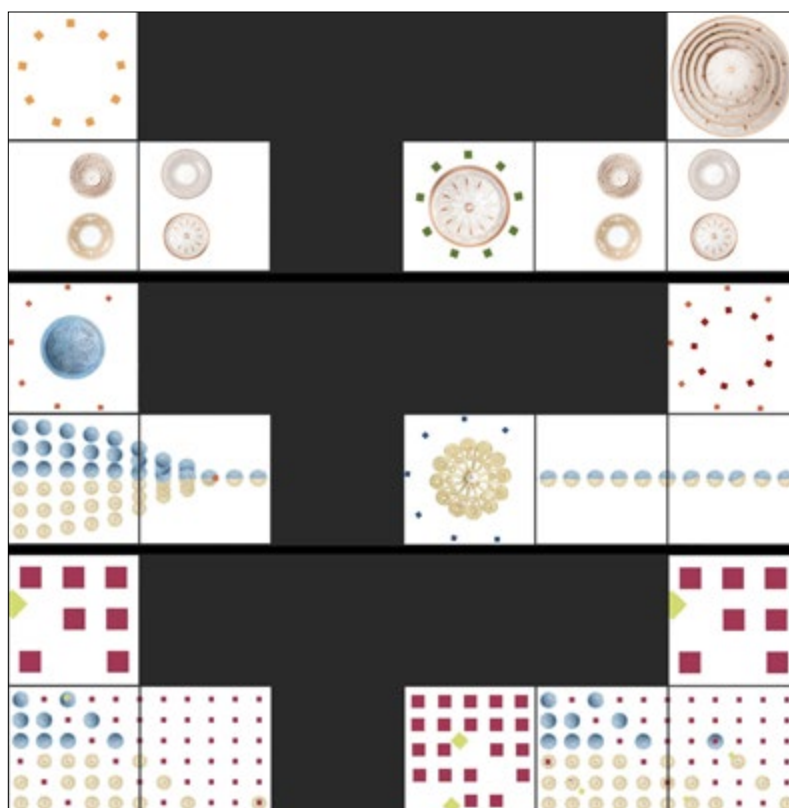
Contaminazioni per il futuro

Dietro all'apparente ingenuità del gioco testuale dei *Typocarpets*, delle coreografie di artefatti artigianali per EXPO e dello scherzoso gioco di parole attorno al progetto delle Artijanas – fate artigiane che traghettano i saperi arcaici nella contemporaneità – si delinea una direzione con cui è possibile oggi pensare di intervenire sulle forme, i modi e le lavorazioni della tradizione. In Sardegna, lungo la strada delineata dall'opera di Nivola e Tavolara, un possibile punto di partenza è la straordinaria forza dell'immaginario locale. E ciò soprattutto se riletto con occhio attento, non superficiale, capace di coglierne la dimensione vernacolare anche nella sua più genuina natura di espressione artistica popolare. Nell'artigianato, per esempio.



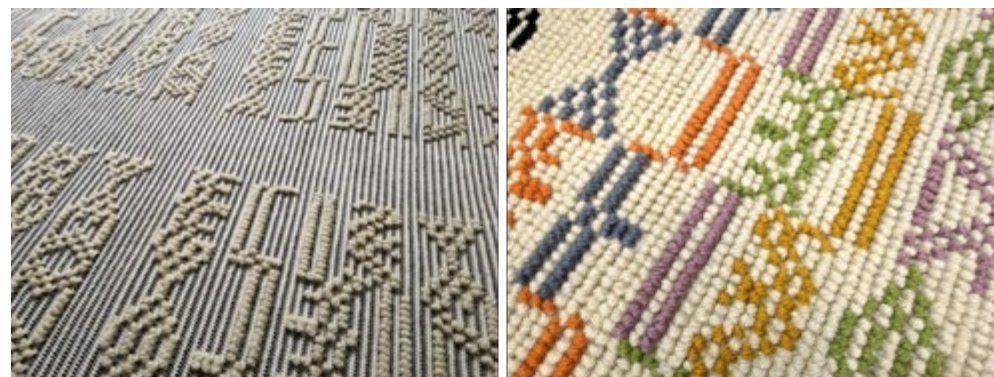
08
Past Future,
percorsi del
craft design
in Sardegna,
Triennale di
Milano, aprile
2017

Di qui, le proposte presentate – innestate sulle forme di un progetto ibrido di audiovisivo che si contamina tra visual, exhibit ed experience design, o che reinterpretano completamente un prodotto come il tappeto sardo, fino a ieri inchiodato a una immobile e solitaria bellezza – si offrono come possibili traiettorie comunicative, per un progetto con cui parlare di artigianato e di tutti gli elementi, tangibili e intangibili del patrimonio culturale e umano da cui scaturisce, posto a rappresentare una straordinaria ricchezza se riletto, e proiettato nel futuro, senza tentazioni nostalgiche [1] [fig. 10] [fig. 11].



10

10
Tre scene dell'installazione multi-
schermo per la mostra Past Future



11

NOTE

[1] La stesura di questo articolo si è giovata del confronto con alcuni amici e colleghi, con cui qui in Sardegna, ho condiviso in questi anni una riflessione sui temi dell'artigianato, della tradizione e dell'innovazione progettuale. Sono in debito con Roberta Morittu, Stefano Asili e Lidia De Candia, ai quali invio un profondo ringraziamento.

11
Stefano Asili:
Typocarpets

REFERENCES

- "Confidenze di passanti alla 'Lettera' della Quinta Strada", *Notizie Olivetti*, n. 18, **1954**.
- Altea Giuliana, Magnani Marco, *Eugenio Tavolara*, Nuoro, Illisso, **1994**, pp.126.
- Martegani Michaela, *Costantino Nivola in Springs*. New York, Nuoro; Parrish Art Museum, Illisso, **2003**, pp. 112.
- Altea Giuliana, Mari Enzo, Picchi Francesca, *Domo. IX Biennale dell'artigianato sardo*, Nuoro, Illisso, **2009**, pp. 297.
- Micelli Stefano, *Futuro artigiano*, Venezia, Marsilio, **2011**, pp. 221.
- Altea Giuliana, Camarda Antonella, *Eugenio Tavolara: Il mondo magico*, Nuoro, Illisso, **2012**, pp. 287.
- Asili Stefano, Ceccarelli Nicolò, *Manuale di identità visiva per il marchio territoriale Sardegna*, Parte 2, Regione Autonoma della Sardegna, **2016**, pp. 100.
- Sironi Marco, Melis Sabrina, Ceccarelli Nicolò (a cura di), *Patterns of Identity. On the visible/invisible structures of the corporate project for Sardinia at Expo2015*, CIDAG 2016 (4th International Conference in Design and Graphic Arts, Barcelona, Spain October 26-28, 2016), ISEC, IPT, Salesians de Sarrià, **2017**.
- Sironi Marco, "Neo-Local design. Esperienze di progetto a dialogo coi luoghi", *MD Journal*, n. 5, **2018**, pp. pp. 82-93.
- Ceccarelli Nicolò "Neo-Local design. Looking at 'our local contexts' as potential resources", *The Design Journal*, n. 22, **2019**, pp. 931-946.

La tipografia come new craft

Riflessioni storiche e pratiche di riattualizzazione

Emanuela Bonini Lessing Università Iuav di Venezia, Dipartimento di Progettazione e pianificazione in ambienti complessi ebonini@iuav.it

Fiorella Bulegato Università Iuav di Venezia, Dipartimento di Progettazione e pianificazione in ambienti complessi bulegato@iuav.it

Priscila Lena Farias University of São Paulo prifarias@usp.br

L'articolo propone alcune riflessioni sul rinnovato interesse, in Italia come all'estero, verso pratiche editoriali antecedenti l'affermarsi di processi di meccanizzazione e di automazione della composizione e della stampa tipografica, e sul loro confrontarsi con l'uso delle tecnologie digitali contemporanee. Il fenomeno solleva questioni sia di tipo storico-filologico che di tipo funzionale e produttivo: da un lato mette in luce la necessità di trovare approcci, strumenti e interpretazioni per valorizzare i materiali tipografici storici, dall'altro apre nuove prospettive sull'organizzazione del sistema di progettazione e produzione degli artefatti tipografici.

Storia della tipografia, Letterpress, Tipografia, Design di caratteri tipografici, Editoria

This article presents some considerations on the renewed interest in Italy and abroad towards the practices of the printing industry before the advent of mechanization and automation in typesetting and printing processes, and on how they might be considered in the light of contemporary digital technology. This phenomenon raises both historical-philological and functional-production issues: while on the one hand it brings to light the need to develop approaches, tools and interpretations to preserve and advance the culture of historical typographical materials, on the other it opens new perspectives on the organization of the system to design and produce printed artefacts.

History of typography, Letterpress, Typography, Type design, Publishing

In Italia come all'estero si nota oggi un rinnovato interesse verso forme di tipografia ed editoria strettamente connesse alla riattivazione di strumenti e tecniche predigitali. All'istantaneità della produzione "di massa" permessa dalle tecnologie digitali, corrisponde infatti negli ultimi trent'anni, quasi come naturale contrappunto, l'interesse di produttori, progettisti e fruitori per il recupero del fare manuale e per la qualità materiale, estetica e sensoriale degli artefatti di piccola tiratura o personalizzati. Una riscoperta motivata da un apprezzamento per la *craftsmanship*, ossia per l'abilità e al contempo per le imprecisioni connaturate alle tecniche di lavorazione utilizzate, frutto anche dell'emersione di "consumatori" più selettivi, competenti, sensibili verso le pratiche *slow* e il "fatto su misura", così come ai temi della sostenibilità, dell'etica, del rispetto della tradizione. Come si evidenzia in seguito, questo *revival* è alimentato sia da un'attenzione della storia e della teoria del design verso forme e fonti originali o a lungo trascurate, sia da un interesse di progettisti e stampatori nei confronti di raccolte di caratteri tipografici, torchi e strumenti per la composizione a mano, di carte e rilegature da riportare in uso nella produzione corrente, rendendoli parte dei linguaggi contemporanei.

Tali rinnovati filoni d'intervento pongono al design più questioni fra loro collegate. In estrema sintesi, dal punto di vista storico e teorico, evidenziano interrogativi relativi a conservazione, catalogazione e valorizzazione di materiali per lungo tempo considerati ai margini della stagione matura del design. Dal punto di vista progettuale e realizzativo fanno emergere domande relative all'efficacia della produzione di versioni digitali (ex-novo) di caratteri tipografici basate su documenti o disegni originali – a propria volta espressione di una cultura sociale e tecnica diversa da quella attuale – o di repliche tridimensionali di antichi caratteri da stampa.

Ad accomunare storici e progettisti, esigenze di tipo culturale e commerciale, vi è la necessità di pensare a nuove forme di accessibilità delle informazioni contenute in raccolte e archivi tipografici, spesso frammentati nel territorio e per la maggior parte dei casi in possesso di privati. L'articolo affronta i temi menzionati attraverso una lettura critica della recente letteratura nazionale e internazionale e ne delinea le questioni principali prendendo spunto anche da un progetto di ricerca in corso all'Università Iuav di Venezia [1].

Riscosse tipografiche

L'interesse contemporaneo per il *letterpress* e il *typeface revival* accomuna aree geografiche anche molto differenti e delinea uno sfaccettato panorama internazionale.

Il recupero digitale di caratteri tipografici del passato è probabilmente il fenomeno più diffuso. Sostiene Paul Shaw (2017, p. 11) che il numero di tali versioni digitali «è cresciuto esponenzialmente nell'ultimo quarto di secolo». Opera anche un'importante distinzione, in termini di intenzioni progettuali, fra restituzioni fedeli di forme originariamente scolpite su pietra, scritte a penna, fuse in metallo o scavate nel legno, e font tipografiche che «semplicemente usano i caratteri del passato come ispirazione, o come punto di partenza per un nuovo design» (Shaw, 2017, p. 5).

Se nei paesi dell'America Latina lo sforzo del recupero ha assunto un tono eroico, associato al *resgate tipográfico* (letteralmente “salvataggio tipografico”) di una storia specifica e identitaria (Lebedenco, 2019), nell'emisfero Nord è stata recentemente avviata la creazione, promossa dalla software house Adobe e diretta da Erik Spiekermann, di font tipografiche digitali basate sulle bozze di alfabeti recuperate nell'archivio del Bauhaus a Dessau (Adobe, 2018). L'operazione, che ha coinvolto studenti di design provenienti da scuole europee e statunitensi, ha avuto come risultato cinque font e un concorso per stimolare l'applicazione di questi “pezzi di storia viva” a sistemi di identità visiva (Adobe, 2018) [fig. 01].

Altre esperienze contemporanee riguardano invece la produzione di caratteri tipografici “fisici e tridimensionali”, come il progetto *Intercut wood typeface* di Nick Sherman e le riproduzioni in resina di caratteri mobili di Dafi Kühne. Due esperienze geograficamente distanti ci mostrano ancora l'importanza pedagogica della sperimentazione di tipo “materiale” possibile con il *letterpress*. Nel Regno Unito, ad esempio, alcune fra le scuole che originariamente formavano tecnici per l'industria grafica hanno mantenuto in funzione le officine di stampa con caratteri mobili (Cooper, Gridneff e Haslam, 2014). In Brasile, dal 2000, il potenziamento delle lauree in design e la crescita



01

01
Composizione
con le 5 font del
progetto *Hidden
Treasures of the
Bauhaus*: Jochmi,
CarlMarx (regular
e bold), Alfarn,
Reross e Xants



02

di consapevolezza sull'efficacia formativa di questi esercizi hanno stimolato la dotazione di nuove officine, attrezzate con macchinari e strumenti di antichi stampatori commerciali (Neder, 2014).

Attraverso la segnalazione di altrettante iniziative collocate in luoghi lontani del pianeta possiamo rilevare il fenomeno della riscoperta del *letterpress* nel settore dell'editoria “indipendente”, che ne costituisce un altro dei possibili sbocchi progettuali e commerciali. Esempi di officine di *letterpress* attive anche come micro-editori sono, ad esempio, Zi Wut a Hong Kong e Quelônio a São Paulo, ambedue promossi da gruppi di giovani professionisti interessati al design, alla letteratura e all'editoria [fig. 02]. Oggi distribuiscono libri da loro editi mediante internet, in fiere dedicate all'editoria “indipendente” o in librerie interessate a volumi artigianali di tiratura limitata.

In direzione opposta alla smaterializzazione del libro permessa dalle tecnologie digitali, questi piccoli editori configurano un orientamento internazionale verso l'apprezzamento della stampa come *craft*, valorizzando così le scelte di materiali, forme, colori e soluzioni visive che caratterizzano anche il lavoro del designer.

02
Caratteri
e cliché tipografici
in metallo,
stamperia
Zi Wut, 2013.
Foto Priscila
Farias



03

03
Laboratorio Fratelli Bonvini,
Milano. Foto Monica Pastore

“Rinascimento” tipografico italiano

In modo non dissimile da quanto è avvenuto all'estero, anche in Italia è in corso un “rinascimento” del *letterpress* e del disegno di caratteri. Un recupero di tecniche, strumenti, macchinari per la composizione a caratteri mobili, le carte prodotte in serie limitata, rilegature a mano e altre pratiche di produzione (Passerini, 2014) che delineano un panorama di studi e di risultati progettuali da approfondire e non ancora pienamente indagati dal punto di vista critico. Studiosi e progettisti – come, fra gli altri, Luciano Perondi, Antonio Cavedoni e Riccardo Olocco – si occupano, ad esempio, di elaborare metodologie per studiare e digitalizzare caratteri tipografici anche del passato [2]. Con intenti che coniugano aspetti culturali e commerciali si muovono invece attività come Archivio tipografico a Torino, Officina Tipografica Novepunti o Fratelli Bonvini nell'area milanese, Lyno's Type a Verona e Udine, sperimentando caratteri e macchinari storici affiancati a tecnologie digitali [figg. 03-04].

Continuando sul fronte editoriale, senza dimenticare la tradizione italica della tipografia storica che trova continuatori, ad esempio, in editori come Tallone di Alpignano (To), possiamo collocare il collettivo torinese e “micro-editore” Print About Me. Come sostiene Giulia Garbin, designer che ha realizzato le produzioni editoriali *Tipi*

04
Risultato
di un workshop
sul *letterpress*,
Tipografia sociale,
Arezzo, 2012.
Foto Monica
Pastore



04

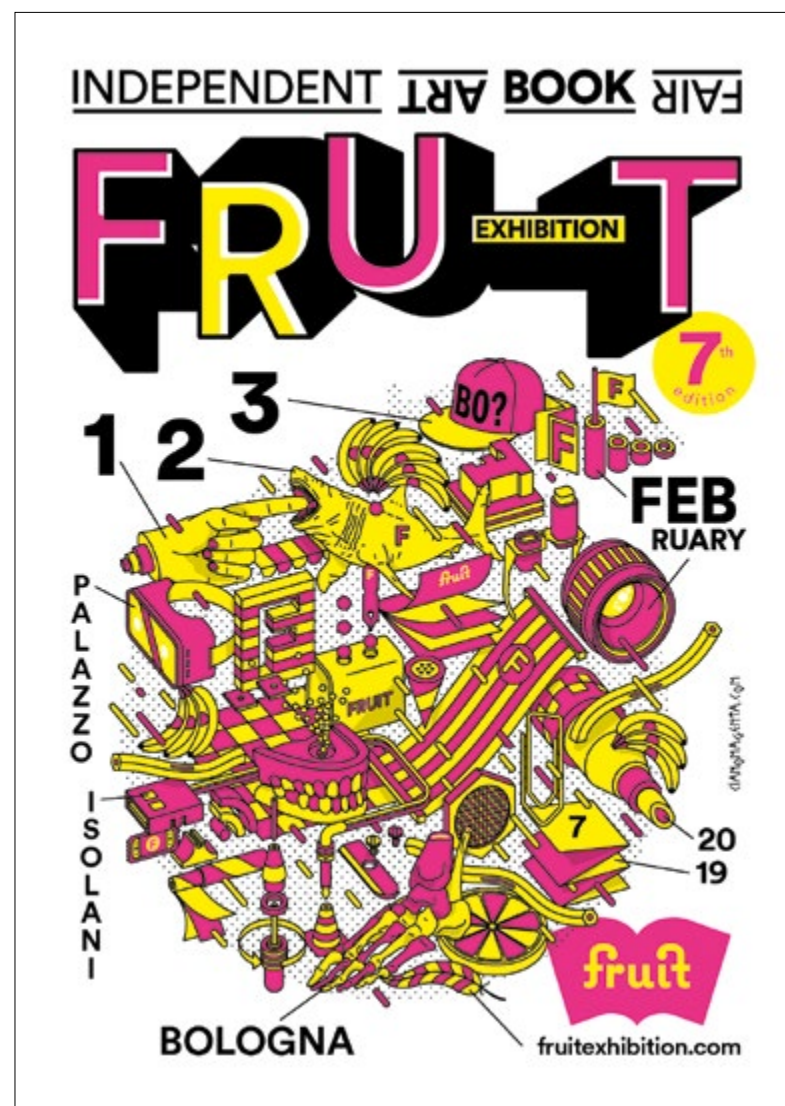
di Torino (con Archivio tipografico) e *Tipi di Bologna* (con Anonima Impresori) si tratta di progetti che non inseguono un'onda nostalgica, ma usano tecniche antiche per riportare l'attenzione sulla riscoperta della ricchezza qualitativa ed espressiva del *letterpress*. Tali realtà sono talvolta le protagoniste anche di iniziative espositive destinate all'editoria "indipendente", come progetto Griffo a Bologna, città che ospita annualmente *Fruit Exhibition*, festival fra i più attrattivi assieme a *Micropiù* a Torino, realizzato all'interno di *Operae*, manifestazione rivolta al design autoprodotta [fig. 05].

Studiosi, progettisti e imprenditori traggono così una sorta di "comunità" che, non a caso, fa riferimento all'iniziativa italiana più lungimirante dedicata a non disperdere e a trasmettere la cultura tipografica del passato. Nata da un'idea di Silvio Antiga nel 1992, la Fondazione Italiana Tipoteca a Cornuda (Treviso) è infatti il museo che accoglie la più cospicua collezione di caratteri tipografici e di macchine per la stampa in Italia nonché un laboratorio di sperimentazione e una sede di iniziative culturali (Tipoteca, 2018) [figg. 06, 07, 08].

Questioni poste al design

La riscoperta e la riattualizzazione di questi sistemi di produzione pongono al design questioni sia di carattere storico e teorico sia di ordine progettuale e produttivo. Innanzitutto tali riscoperte stanno aumentando la consapevolezza del valore di "reperti storici" – ovvero di patrimoni culturali – che rivestono i materiali necessari a ricostruire queste vicende e stanno mettendo in luce la necessità di preservarli in luoghi adatti, quali archivi e musei, nonché di renderli accessibili. Se all'estero sono molte le iniziative [3], in Italia – a parte il lavoro di Tipoteca – le perdite sono state notevoli. Un episodio per tutti è la dispersione dell'archivio della Società Nebiolo, la maggiore industria di produzione di caratteri da stampa e macchine tipografiche, nata nel 1878 e fallita nel 1993. La più significativa risorsa oggi è però costituita dalle possibilità di reperimento di fonti storiche digitalizzate; non solo edizioni librarie o materiali a stampa fino agli specimen per i caratteri, ma anche immagini di punzoni e matrici, video sul funzionamento di macchinari, testimonianze orali e così via. Si veda, solo a titolo di esempio, l'archivio della ricerca dedicata alla tipografia paulistana realizzato dal LabVisual della Universidade de São Paulo (Farias et al., 2016) [fig. 09].

A questo proposito, sono almeno due le riflessioni poste allo storico del design.



05

05
Locandina di *Fruit Exhibition*,
VII edizione del festival dedicato
all'editoria "indipendente",
Bologna, 2019



06

La prima riguarda le modalità e gli strumenti di ricerca (da qualche tempo al centro di considerazioni del settore delle *digital humanities*), in particolare la necessità di avviare operazioni di archiviazione del patrimonio utilizzando tecnologie digitali per rendere facilmente accessibili le informazioni e costituire una base scientificamente solida. Ciò implica, fra l'altro, indagare i modi più corretti per archiviare ma soprattutto per costruire le relazioni fra materiali eterogenei, considerato che si tratta non di un'opera ma di un processo che può arricchirsi continuamente con documenti "nativi" digitali, prodotti dalle pro-

06
Caratteri
tipografici in
legno, Fondazione
Tipoteca Italiana,
Cornuda (Tv),
2019. Foto Priscila
Farias



07

07
Punzoni per
la produzione
di caratteri
tipografici in
metallo, Tipoteca
Italiana, Cornuda
(Tv), 2019. Foto
Priscila Farias

08

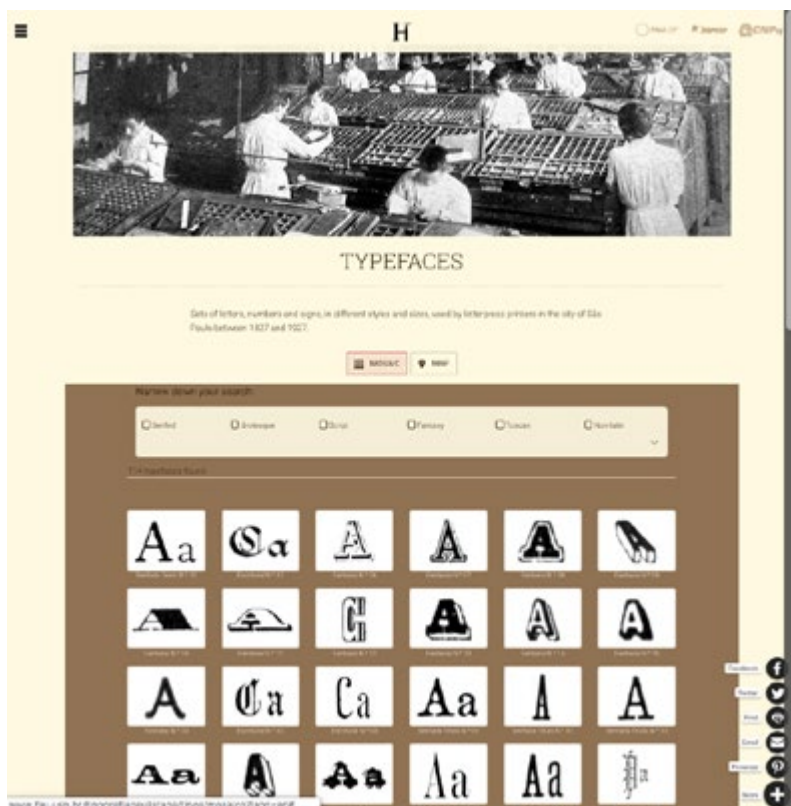


08
Macchina
per la stampa
nel Laboratorio
tipografico,
Tipoteca Italiana,
Cornuda (Tv),
2019. Foto Nello
A. Marotta

poste di riattualizzazione, ad esempio degli stessi caratteri. Non pare quindi importante definire una nuova scheda archivistica [4] ma esplorare le potenzialità, una per tutte, dei *linked open data*.

La seconda è relativa alle ipotesi storiografiche che, dallo studio di queste fonti, conducono alla revisione di obiettivi, genealogie e canoni finora prevalenti nell'indagine storica e critica sul design [5]. La ricostruzione e l'interpretazione di un sistema produttivo e tecnologico perlopiù considerato precedente e ai margini di ciò che viene considerato il vero e proprio disegno industriale si pone infatti all'interno dell'attuale messa in discussione di una storia del design pregiudizialmente basata dalla linea evolutiva governata dall'industrializzazione delle nazioni occidentali (Huppertz, 2015).

Se ci soffermiamo sulla riattualizzazione dei caratteri notiamo che questa comprende diverse fasi di lavoro: dalla ricerca di documenti tipografici rilevanti e ben preservati al disegno di ogni lettera, numero o segno, nonché alla definizione di regole di allineamento e spaziatura tra i caratteri (Cavedoni, Rebellato, 2017). La qualità del risultato finale dipende dunque sia dal tipo di materiali di partenza sia dall'accuratezza della loro rielaborazione [fig. 10].



09

Margini di “interpretazione” rispetto agli originali si aprono tuttavia nel momento in cui i nuovi set tipografici devono poter essere utilizzati oggi, e dunque necessitano di un’integrazione di lettere e segni prima inesistenti (a titolo di esempio: €) [6]. Inoltre, la rimessa in uso dei caratteri antichi non si limita alle versioni digitali: in molti casi la produzione materiale di lettere e glifi mancanti è necessaria per rimettere in uso patrimoni originali incompleti. L’accuratezza che può o meno caratterizzare i nuovi “pezzi” riguarda allora sia le operazioni relative al ridisegno digitale sia quelle di produzione analogica per conferire loro caratteristiche fisiche, tecniche, meccaniche integrabili con le lettere originarie, così come con le macchine da stampa. Si affacciano dunque problematiche relative al restauro e al riuso, esigenza che altre discipline (come l’architettura, il design di prodotto, la moda, tra gli altri) hanno già affrontato e dibattuto, mentre nel settore

09
Pagina della
piattaforma
digitale *Tipografia
Paulistana*,
progettata
da Laboratorio
di ricerca in
design visivo
(LabVisual)
Università
di São Paulo

della tipografia non sembrano esserci indicazioni o prassi sufficientemente consolidate [7].

Inoltre per consentire concrete opportunità progettuali ed editoriali vanno considerate tutte le componenti del processo. La necessità infatti è quella di ricostituire nel presente l’intera filiera produttiva, che comprenda anche carte, inchiostri e processi di legatoria poiché le carte per stampa digitale, così come gli inchiostri, non sono adatti per la tipoinpressione.

Passando infine dall’attenzione alla “micro” tipografia ai livelli che pertengono alla produzione fino al suo impatto nella società, i processi in corso non permettono ancora di stabilire se e in quale misura al recupero e alla riattualizzazione di tecniche preindustriali possano corrispondere oggi nuovi modelli di organizzazione della produzione. Ovvero, se superando le attuali modalità di sperimentazione e ricerca individuale si arriverà a condividere conoscenze e strumenti, e a generare diverse tipologie di imprese, grazie a meccanismi di tipo *open access*, similmente a quelli che sarebbero necessari per la condivisione di informazioni sia sulla storia dei documenti e sul loro stato di conservazione e uso, sia su modalità e tecniche di fabbricazione e impiego di nuovi materiali.

Considerazioni finali

Dalla riflessione sviluppata sulla tipografia come *new craft* emergono quattro questioni principali tuttora aperte. Quali sono le modalità più corrette per archiviare e valorizzare i materiali tipografici? In che modo lo studio della tipografia può contribuire a una storia del design meno basata dalla linea evolutiva governata dall’industrializzazione delle nazioni occidentali? Fino a che punto una riattualizzazione della tipografia (a livello “micro-tipografico” dei caratteri, “meso-tipografico” della stampa o “macro-tipografico” dell’editoria) deve essere meno “interpretativa” e più fedele ai riferimenti originali? In quale misura il recupero e la riattualizzazione di processi tipo-



10

10
Nello A. Marotta,
ingrandimento
del carattere
Griffo di Giovanni
Mardersteig per la
digitalizzazione,
progetto in corso,
Università Iuav
di Venezia

grafici preindustriali corrispondono oggi a nuovi modelli di organizzazione della produzione?

Ulteriori sforzi saranno necessari per rispondere a queste domande che si presentano come il seme di una promettente linea di ricerca nel campo del design della comunicazione.

NOTE

[1] Progetto POR-FSE 2018-19 "Processi editoriali e innovazione 4.0: recuperare valore attraverso la sinergia fra analogico e digitale", con Università Ca' Foscari Venezia, coordinatore Emanuela Bonini Lessing, responsabile Fiorella Bulegato, visiting professor Priscilla L. Farias. Si ringraziano Maria D'Uonno, Nello A. Marotta e Federico Rita, assegnisti del progetto, per le utili informazioni fornite.

[2] Si vedano gli articoli ospitati in "Note from the editor". <https://articles.c-a-s-t.com/about> [22 aprile 2019].

[3] A titolo di esempio, il Type Archive a Londra, il Letterform Archive a San Francisco e il Museo Plantin Moretus ad Anversa.

[4] Operazione iniziata nel 2008 dal Museo Bodoniano di Parma (De Pasquale, 2010, pp. 140-143).

[5] Come invece anticipato, nella letteratura italiana sul design, da De Fusco (1985, pp. 1-16).

[6] Per approfondire si vedano Patané (2015) e D'Ellena (2015).

[7] Sulle problematiche relative a restauro e rimessa in uso dei macchinari si veda Miller (2016).

REFERENCES

De Fusco Renato, *Storia del design*, Roma-Bari, Editori Laterza, **1985**, pp. 324.

De Pasquale Andrea, "I progetti di digitalizzazione del Museo Bodoniano di Parma", *Digitalia*, n. 2, **2010**, pp. 135-143.

Cooper Alexander, Gridneff Rose e Haslam Andrew, "Letterpress: looking backward to look forward", *Visible Language*, vol. 47, n. 3, **2014**, pp. 52-72.

Neder Rafael, *A prática contemporânea da impressão tipográfica no design gráfico brasileiro*, Tesi di laurea magistrale, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, Brazil, **2014**.

Passerini Lucio, "I predatori dei tipi perduti", *Progetto grafico*, n. 26, **2014**, pp. 32-41.

D'Ellena Alessio, "Simoncini. Strawberries and raspberries", *Tipotalia*, n. 3, **2015**, pp. 98-103.

Huppatz Daniel J., "Globalizing design history and global design history", *Journal of Design History*, vol. 28, n. 2, **2015**, pp. 182-202.

Patané Michele, "Digital Nebiolo", *Tipotalia*, n. 3, **2015**, pp. 88-97.

Miller Rebecca, "In Type-Top Shape With Archivio Tipografico", 20 June **2016**

Cavedoni Andrea, Rebellato Elisa (a cura di), *Metodo Simoncini. Ricerca di un'estetica dell'insieme* (catalogo della mostra, Bologna, Museo del patrimonio industriale, 23 settembre-12 novembre 2017), Monticello Conte Otto (Vi), Ronzani Editore, **2017**, pp. 132.

Shaw Paul, *Revival type: digital typefaces inspired by the past*, New Haven, Yale University Press, **2017**, pp. 256.

Adobe, "Lost typography from the Bauhaus masters. Beautifully re-created for you", *Adobe Hidden Treasures*, **2018**. <https://adobehidden treasures.com/> [aprile 2019]

Tipoteca. Una storia italiana, Crocetta del Montello (Tv), Antiga Edizioni, **2018**, pp. 320.

Lebedenco Érico, *A prática do resgate tipográfico no design de tipos: um estudo sobre os aspectos conceituais e metodológicos para a produção de fontes digitais*, Tesi di laurea magistrale, Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, Brazil, **2019**.

Farias Priscila Lena, Hanns Daniela Kutschat, Aragão Isabella Ribeiro, Dixon Catherine, "Designing the early history of typography in Brazil, starting from printing in São Paulo", pp. 493-498, in *Back to the Future. The Future in the Past. Conference Proceedings Book*, Barcelona, Universitat de Barcelona, **2018**, pp. 848.

https://www.academia.edu/38876909/Designing_the_Early_History_of_Typography_in_Brazil_Starting_from_Printing_in_S%C3%A3o_Paulo [giugno 2019]

<https://www.boxcarpress.com/blog/unique-international-printing-presses/> [aprile 2019]

