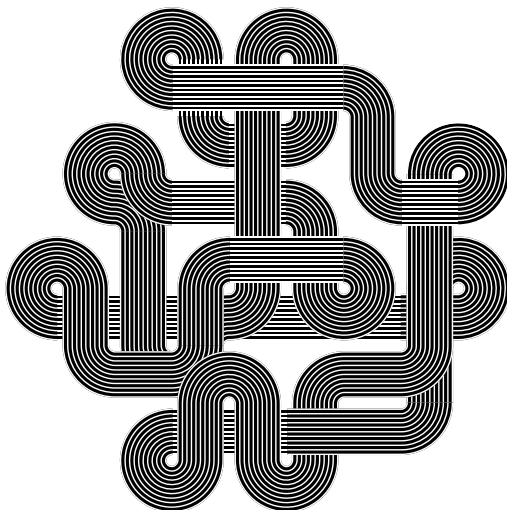


a cura di
GIUSEPPE LOTTI
FRANCESCA TOSI

La ricerca di design
nelle tesi di dottorato
dell'Università di Firenze





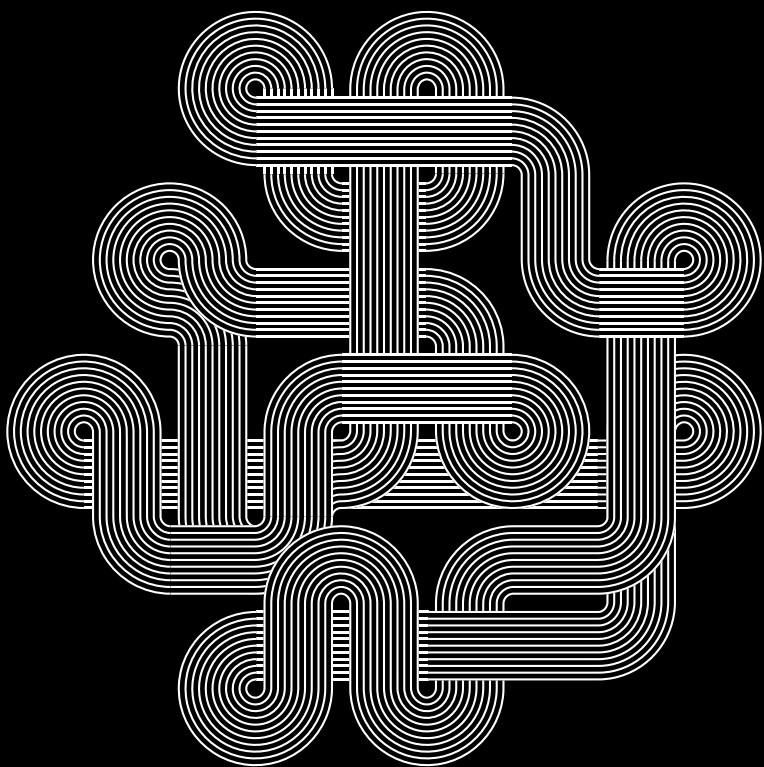
WE HAVE A REMARKABLY VARIED
AVAILABLE TO US FROM DESIGN
THESE ARE RESPONSES THAT CA
OF WHAT IS HAPPENING TO THE
OFFER US WAYS OF MAKING THE
THAT THEY OFFER.

DESIGN FOR EVERY GENERATION
ABOUT DIFFERENT THINGS, BUT
ABOUT OUR VALUES, ABOUT THE
AND ABOUT HOW WE MAKE POSSI

AND RICH SET OF RESPONSES
AND DESIGNERS.
N HELP US MAKE SENSE
WORLD, AND THAT ALSO
MOST OF THE POSSIBILITIES

MIGHT SEEM TO BE
AT HEART IT IS STILL
CHOICES THAT WE MAKE
BLE THEIR REALISATION.

Deyan Sudjic, 2016



La ricerca di design
nelle tesi di dottorato dell'Università di Firenze

a cura di

GIUSEPPE LOTTI
FRANCESCA TOSI

contributi di

RAMONA AIELLO, FRANCESCO ARMATO,
ILARIA BEDESCHI, ALESSIA BRISCHETTO,
IRENE BRUNI, DANIELE BUSCIANTELLA RICCI,
STEFANO FOLLESA, MARCO MANCINI,
MARCO MARSEGLIA, FRANCESCO PARRILLA,
ALESSANDRA RINALDI

introduzione di

VINCENZO LEGNANTE
GIUSEPPE LOTTI E FRANCESCA TOSI



UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA

Il volume raccoglie le tesi di ricerca condotte nell'ambito del Dottorato in Architettura — curriculum Design — del Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze. Collegio dei docenti: Gianpiero Alfarano, Elisabetta Benelli, Elisabetta Cianfanelli, Laura Girdali, Vincenzo Legnante, Saverio Mecca, Francesca Tosi; coordinatore del curriculum: Giuseppe Lotti.

La pubblicazione è stata oggetto di una procedura di accettazione e valutazione qualitativa basata sul giudizio tra pari affidata dal Comitato Scientifico del Dipartimento DIDA con il sistema di *blind review*. Tutte le pubblicazioni del Dipartimento di Architettura DIDA sono *open access* sul web, favorendo una valutazione effettiva aperta a tutta la comunità scientifica internazionale.

progetto grafico

Laboratorio

Comunicazione

Dipartimento di Architettura Università degli Studi di Firenze

Susanna Cerri

Gaia Lavoratti



didapress

Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
via della Mattonaia, 8 Firenze 50121

© 2017

ISBN 978-88-9608-091-7

Stampato su carta Fedrigoni Arcoset e Symbol Freelif

ELEMENTAL
CHLORINE
FREE
GUARANTEED



HEAVY METAL
ABSENCE
CE 94/62

INDICE

<i>Nos esse quasi nanos gigantium humeris insidentes</i> L'esperienza del dottorato Vincenzo Legnante	11
Design, Territorio, Società. La ricerca della Scuola Fiorentina di Design Giuseppe Lotti, Francesca Tosi	17
Design e territorio. Strategie, metodi, strumenti, attori per la competitività dei sistemi territoriali di imprese Ilaria Bedeschi	31
Pocket Park, spazi tra gli edifici Francesco Armato	73
A tempo e a luogo. Conoscenze, pratiche, direzioni per un design identitario Stefano Follesa	103
L'inclusione sociale nel settore delle Learning Technologies: l'approccio Universal Design Alessia Brischetto	137
Fattori di innovazione per il design. Individuazione dei Grip Factors Marco Mancini	167

Design dello spazio pubblico nei centri storici minori. Tre casi studio	197
Francesco Parrilla	
Design innovazione e tecnologie Smart per il benessere e la salute. Il contributo del design per l'invecchiamento attivo	229
Alessandra Rinaldi	
Design e tecnologie digitali. La connettività come risorsa per il progetto	259
Irene Bruni	
Sostenibilità e progetto: metodi e strumenti per la progettazione di prodotti e/o servizi	289
Marco Marseglia	
Pensato e fatto in Italia. Verso un nuovo paradigma di eccellenza artigianale	335
Ramona Aiello	
Design per l'inclusione sociale: un tool di analisi per i servizi basati sulla condivisione	363
Daniele Busciantella Ricci	
BIOGRAFIE DEGLI AUTORI	393

È IMPORTANTE CHE
L'ITALIA SCOPRA,
ALL'INTERNO
DELL'ECONOMIA DELLA
CONOSCENZA DEI
NOSTRI GIORNI, LA SUA
ORIGINALITÀ CHE NON
È SOLO ARRETRATEZZA,
MA ANCHE INVENZIONE,
COSTRUZIONE

E. Rullani, 2004

**A TEMPO E A LUOGO. CONOSCENZE, PRATICHE,
DIREZIONI PER UN DESIGN IDENTITARIO**

Abstract

La ricerca affronta un tema ricorrente nella cultura del progetto, quello del rapporto con l'identità territoriale. Lo fa con uno sguardo specifico sul mondo degli oggetti e muovendosi all'interno di una disciplina, il design, che ha recentemente messo in discussione la sua tradizionale identificazione col processo industriale aprendo lo sguardo verso l'intero sistema dei processi produttivi compresi quelli artigianali.

Le ipotesi formulate trovano ispirazione da nascenti movimenti culturali che promuovono un ritorno alla cultura del fare come possibile strumento di una nuova economia territoriale, sostenibile e concreta, in opposizione all'economia della sovrapproduzione e del consumo. Parallelamente la ricerca guarda all'economia digitale quale strumento di una nuova rivoluzione industriale che renderà, un domani, accessibile a chiunque la diffusione delle merci, favorendo la nascita e lo sviluppo di una nuova economia dal basso. Il testo racconta quindi dell'incontro possibile del mondo dei bit col mondo reale delle cose e dei luoghi.

Gli obiettivi del lavoro sono prevalentemente due: da un

lato promuovere e codificare un approccio identitario al progetto di design che tenga conto del rapporto con le risorse materiali e immateriali dei luoghi (alimentando in tal modo una diversità culturale), dall'altro favorire il rilancio delle micro-imprese locali attraverso nuove filiere organizzative dei prodotti (cataloghi tematici) che utilizzino le potenzialità offerte dal sistema delle connessioni.

Introduzione

Le trasformazioni socio-economiche più recenti hanno mostrato, sia in ambito di sviluppo globale sia in ambito di economia nazionale, la crisi degli equilibri produttivi e messo in discussione i modelli di sviluppo che hanno definito e guidato la produzione degli ultimi quarant'anni. Gli elementi costitutivi del processo di sviluppo della società globale, la liberalizzazione di mercati, prodotti e lavoro, l'interdipendenza dalle nuove tecnologie della comunicazione e dell'informazione, l'intensificarsi delle innovazioni sono intervenuti come fattori devastanti nelle economie di molti paesi riducendone progressivamente il grado di competitività. Quello che è avvenuto, in Europa come in molti altri paesi, è un progressivo arretramento delle produzioni nazionali di interi settori, dall'abbigliamento all'elettronica, dalle auto agli arredi, in funzione di una migrazione delle fabbriche, oggi nei paesi asiatici, un domani in altre possibili aree a basso costo del lavoro. Ma ogni paese, per poter sostenere il proprio sviluppo, deve poter alimentare una sua produzione se non vuole vedere ridotta la propria economia al solo transito e scambio di merci e persone. La crisi economica e sociale pone quindi l'attenzione sulla necessità di individuare nuovi



Fig. 1. Alfredo Quaranta. Foto: ItacaFree Lance.

modelli di sviluppo che tengano conto della profonda interdipendenza oramai attiva fra le economie, delle potenzialità espresse dallo sviluppo delle comunicazioni, ma anche e soprattutto delle specificità di ogni paese che implicano una visione particolare del progresso. Da più parti le risposte a tali necessità sembrano passare attraverso un ritorno al locale, una nuova economia dal basso, sostenibile e rispettosa della diversità dei territori che per il nostro paese potrebbe davvero delineare una visione strategica del futuro produttivo.

Il ruolo del design

In questa evoluzione economico-sociale il design riveste un ruolo primario, sia per le responsabilità che gli vengono unanimamente attribuite nello sviluppo esponenziale delle dinamiche di consumo che hanno accompagnato il procedere della globalizzazione, sia per il suo essere disciplina importante nello sviluppo dei sistemi produttivi e quindi centrale al definirsi di nuovi possibili scenari economici alternativi. E il design, oggi, mostra una necessità di riflessione, un'esigenza di ripensare al senso stesso della

disciplina, al suo ruolo, alle sue pratiche, ai suoi confini, ai suoi sviluppi.

In tale riorganizzazione disciplinare appare sempre più nodale il dibattito sui rapporti industria/artigianato e quindi le riflessioni sulla consolidata identificazione col processo industriale. Emerge da più parti la richiesta che la disciplina riversi le stesse energie sin qui profuse nei processi industriali nello sviluppo dei territori attingendo a quegli elementi di specificità ancora presenti da cui può partire una nuova fase di sviluppo.

Come disciplina razionale e scienza dell'artificiale il design è nato tendendo all'ottimizzazione della produzione, in un'ottica in cui progetto, processo e prodotto erano del tutto slegati dal luogo e dal contesto, proprio perché replicabili, virtualmente in un numero infinito di volte, su scala industriale. Nel contesto di produzione e consumo contemporaneo invece il design, confrontandosi con le dinamiche di globalizzazione e smaterializzazione dei beni, con l'emergenza del locale e la necessità di generare valore in un regime di 'distinzione', coglie la dimensione territoriale come opportunità e responsabilità di progetto. (Lupo, 2008)

In più fasi e con diverse modalità il design ha usato le imprese artigiane quali strumenti di una sperimentazione formale spesso estranea ai processi produttivi, quasi sempre, e con poche eccezioni, finalizzata alla promozione del 'segno' del progettista rispetto alla reali esigenze dell'artigianato. Ciò, in parte, per una mancata conoscenza delle differenti modalità di approccio tra artigianato e industria, dei differenti linguaggi necessari nel confronto con le due espressioni del fare. C'è la necessità di un nuovo sguardo, di una nuova stagione del design che sappia guardare ai due processi con uguale dignità e pari interesse. Ciò che di nuovo sta avvenendo è che la crisi mondiale

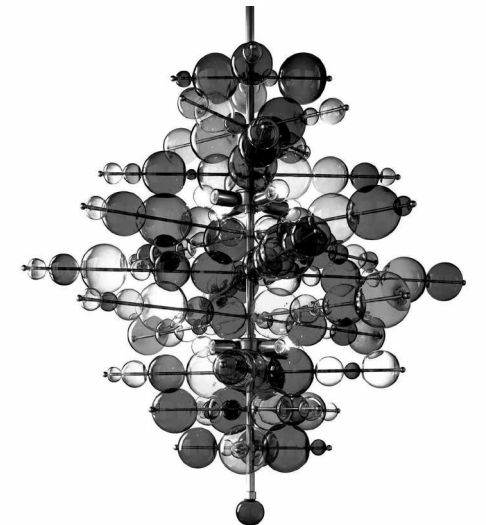


Fig. 2. Luca Scacchetti, *Blow design*.

ha generato, come risposta ai problemi posti dall'incedere della globalizzazione, una rinascita di interesse verso la cultura del fare, un avvicinamento tra progetto e realizzazione che in questa fase investe il design come una nuova primavera. Preceduto dalle analisi teoriche di ricercatori e critici in diversi paesi¹, il nuovo fenomeno si presenta

¹ Tra i testi che hanno determinato e accompagnato il recente sviluppo del fenomeno mondiale del Craft e il movimento parallelo dei Makers, oltre al testo del sociologo americano Richard Sennett, *The Craftsman*, Yale University Press 2008 (trad. italiana *L'uomo artigiano*, Feltrinelli 2008) che nel nostro paese ha avuto una diffusione soprattutto tra i cultori del design, vanno citati i meno noti *On Craftsmanship, toward a new Bauhaus* di Christopher Frayling, Oberon Books, London 2011, *Makers, The new industrial revolution*, di Chris Anderson, Crown Publishing Group, New York 2012 (traduz. italiana *Makers, Il ritorno dei produttori. Per una nuova rivoluzione industriale*, Rizzoli Etas 2013), *The culture of craft* di Peter Dorner, Manchester United Press 2010 e *NeoCraft: Moder-*



Fig. 3. Riccardo Dalisi, *Caffettiera Napoletana*. Foto: Archivio Alessi.

come una rivoluzione culturale destinata a modificare profondamente il nostro rapporto con le merci, coniugando il valore sociale del fare alle potenzialità espresse dalle nuove tecnologie digitali, restituendo valore alle specificità locali e nuovi significati al rapporto con gli oggetti.

Le persone in varie parti del pianeta stanno riscoprendo il valore del fare manuale e utilizzando il web per veicolare le proprie produzioni. Si delinea

un futuro dove sempre più cose potranno essere fabbricate su richiesta [...] è possibile individuare l'opportunità di una economia industriale meno trainata dagli interessi commerciali e più da quelli sociali, come già accade per i software open-source. (Anderson, 2013)

Una rivoluzione che sta comportando la nascita o la ridefinizione di dipartimenti di *craft-design* nelle scuole di progetto europee (mentre in Italia si chiudono le scuole tecniche) e parallelamente rivitalizzando importanti rassegne espositive legate alla produzione artigianale nelle diverse città².

Craftsmanship has again become fashionable in high places, just as it did during the last few recessions. In the boom times of the early 2000s, the public talk was of design; now it is more of craft, a shift which mirrors the parallel move from 'the creative industries' to 'productive industry' and manufacturing. Government ministers extol 'the joy of technical accomplishment, the beauty of craft skills (in schools)' and stress the need for a new, updated Arts and Crafts movement to re-energise good old British inventiveness.
(Frayling, 2011)

La situazione italiana

Se la rivitalizzazione del tessuto artigianale è una nuova sfida per molti paesi che stanno ri-scoprendo una cultura del fare, lo è certamente ancor più per il nostro dove ancora permane una rete definita di competenze artigianali e una diversità tra i territori che è segnale di una cultura ancora ricca e vitale.

Il sistema produttivo italiano, costituito per oltre il 90% da piccole e medie imprese organizzate in distretti territoriali, rappresenta una specificità che mal si adatta alle macro-reti di distribuzione globali. Per il nostro paese è impellente la necessità di definire nuovi scenari di

² In Italia Artò a Torino, *Artigiano in Fiera* a Milano, *Nuovo Artigiano* a Vicenza, *Più Design* a Firenze in Germania Internazionale *Handwerkmesse* a Monaco, *Art Cologne* a Colonia, in Francia *Maison & Objets* a Parigi, in Inghilterra *100% Design* e *Made a Londra*.



Fig. 4. Patricia Urquiola, *Crinoline*.

produzione, comunicazione e distribuzione che muovano dalla ricchezza culturale dei territori,

è importante che l'Italia scopra, all'interno dell'economia della conoscenza dei nostri giorni, la sua originalità che non è solo arretratezza, ma anche invenzione, costruzione [...]. In questo continuo rimando tra dimensione locale e dimensione globale è in gioco uno dei nodi cruciali dell'evoluzione del sistema distrettuale, quello rappresentato dal rapporto tra sapere tacito, che viene dall'esperienza diretta di imprenditori e lavoratori, e sapere codificato, quello che consente di accedere alle reti globali e di utilizzarne i linguaggi. (Rullani, 2004)

Individuare nuovi metodi di sviluppo che all'interno dei fenomeni globali possano tener conto della specificità del nostro sistema produttivo diventa una priorità. Per tale sfida si chiede al mondo della ricerca un contributo di idee e sperimentazioni che possano alimentare il sistema produttivo. Un'esigenza che emerge chiara dalla lettura della *Proposta di un metodo nuovo*, il documento in cui nel 2014 venivano tracciate le priorità e le strategie della ricerca italiana degli anni a seguire. Il documento rappresenta la declinazione del documento programmatico *Horizon 2020*, che definisce le linee di ricerca dell'Unione Europea per il settennio 2014-2020.

Un metodo nuovo per definire priorità nazionali e territoriali, per caratterizzare gli attori della ricerca e dell'innovazione, per valutare progressi e progetti. Un metodo che vuole combattere la crisi economica puntando su ricerca e innovazione, e che ha come scopo quello di ridurre la frammentazione e la duplicazione di cui soffre il sistema Europa³.

La ricerca in design è chiamata a delineare un ruolo di primo piano nella definizione di una innovazione di sistema sulla base delle competenze multidisciplinari che caratterizzano la formazione del designer.

Il campo di indagine

Le tematiche relative all'identità e al rapporto con le risorse locali sono alla base di progetti, studi e azioni in diversi settori del disegno industriale e in particolar

³ Fulvio Esposito, discorso di presentazione del documento *La proposta di un metodo nuovo. Horizon 2020 Italia*, tratto da *Italia Valley, La rete degli innovatori italiani*, <http://italianvalley.wired.it/>

modo nell'ambito del design applicato ai sistemi territoriali d'impresa. Tali progetti si collocano all'interno del settore disciplinare Icar/13 in una sezione specifica di ricerca denominata, nell'ambito di uno studio effettuato sugli sviluppi della ricerca in design in Italia⁴, *Identità, territorio e produzioni locali*.

Costituiscono una base certa di riferimento alcuni progetti sviluppati in ambito universitario nel corso degli ultimi dieci anni. Tra queste la ricerca *Me-Design*, condotta nel 2002/03 dalla rete Sistema Design Italia, e la ricerca *Euromedsys Interreg III Medoc*, coordinata negli stessi anni dalla Regione Toscana. A tali ricerche appartengono i progetti promossi dai dipartimenti di design di Palermo (V. Trapani, *Design & Sicily/Materia e Memoria*; M. Ferrara, *Design WeeK 2006-07*), Torino (C. De Giorgi, C. Celant, *Manufatto, Artigianato/ Comunità/Design*) e Napoli (M. Buono, A. De Marco, *EuroMedSys*).

All'interno del dipartimento TAeD dell'Università degli Studi di Firenze, oggi DIDA, il gruppo di ricerca guidato da Vincenzo Legnante e Giuseppe Lotti ha sviluppato numerosi progetti sul rapporto col locale, sia nell'ambito dei sistemi territoriali di impresa (*Dester* per il travertino toscano, *FormaViva* per il vivaismo pistoiese, *27x27* per la tradizione dell'imbottito a Quarrata nel Pistoiese), sia di identità mediterranea (*HabitatMed*, *Elles Peuvent*), sia in un ambito nuovo quale quello del 'Design per i Sud del Mondo'.

Tali ricerche hanno aperto direzioni che questo lavoro in parte ripercorre.

⁴ DRM DEsign Research Maps.

Obiettivi

A monte delle riflessioni sin qui esposte il lavoro di ricerca affronta, sotto la lente dell'identità, il tema dei rapporti tra design e artigianato e delle diverse modalità con cui la disciplina design si deve porre nei confronti di una produzione non-industriale. Lo fa con l'obiettivo di sviluppare nuovi strumenti e nuove pratiche, sia progettuali sia di processo, che tengano conto del differente approccio necessario nel rapporto con una produzione artigianale, ma anche della necessità di sviluppare nuovi linguaggi che esulino dalla semplificazione industriale per poter inglobare una ricca base di conoscenze, segni, tecniche che appartengono ai diversi territori produttivi. Ma ancora col fine di promuovere e codificare un approccio identitario al progetto quale base per la costruzione di nuove diversità culturali e come motore dello sviluppo dei territori.

Nello specifico la ricerca indaga 'l'identità' degli oggetti e le differenti modalità con cui questa si costruisce nel rapporto con il 'contesto territoriale' e con le sue risorse materiali e immateriali.

Il contesto territoriale e produttivo è definito dall'insieme di competenze ed esperienze sedimentate nel tempo, dall'insieme di saperi produttivi consolidati a livello individuale, familiare e di gruppo e, inoltre, dai legami, anch'essi consolidati tra aziende e persone. (Tosi, 2010)

Tale rapporto tra oggetti e luoghi ha sempre giocato nella storia dell'umanità un ruolo fondamentale nella formazione della diversità tra i popoli, nella costruzione del patrimonio di conoscenze, gesti, tecniche e simboli che qualifica ogni specifica cultura e che trova applicazione nel patrimonio orale e materiale. L'assunto di partenza

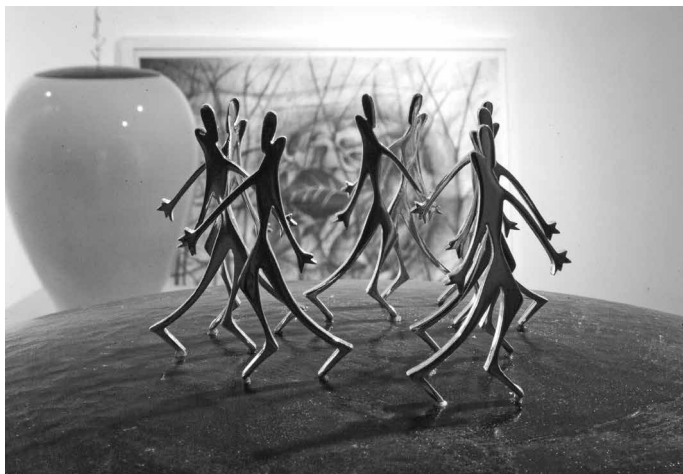


Fig. 5. Gianni Veneziano, *The Walking Men*.

della ricerca è che tra oggetti e luoghi vi sia sempre stata una corrispondenza e che tale corrispondenza si sia interrotta con l'avvento della società delle macchine e con la sostituzione di un sapere codificato ad un sapere pratico. Questo passaggio, che coincide con la prima rivoluzione industriale, rafforza nel processo di realizzazione degli oggetti il momento preliminare del progettare che era

operazione quasi assente nei sistemi tecnici pre-macchinistici in cui si sa quello che si sa fare, anche se non se ne sa comunicare il sapere in un discorso codificato.

(Angioni, 2007)

L'atto progettuale definisce una separazione tra la fase dell'ideazione e la fase realizzativa, interrompendo una continuità storica di unità tra le due componenti del processo realizzativo. Al contempo la pratica industriale comporta

una ulteriore ‘parcellizzazione’ del processo e una divisione in fasi che possono anche non interagire tra loro. La difficoltà nello sviluppare una progettualità che esprima il radicamento ai luoghi, al di là delle considerazioni necessarie sulle dinamiche economico-sociali e data per valida la persistenza negli stessi di un patrimonio di diversità, è data soprattutto da una ‘mancata conoscenza’ da parte del progettista sia degli elementi di diversità di ogni territorio (storia, culture materiali, stilemi, tecniche), sia degli strumenti e delle tecniche necessarie a una progettazione di carattere identitario.

Partendo dalle premesse di una vocazione consolidata della cultura fiorentina sul tema del rapporto con i luoghi, la tesi entra nello specifico dei legami tra territori e oggetti interrogandosi sul ruolo del progetto nello sviluppo dell’identità. Il fine in tal senso è quello di dare concretezza a un rapporto sufficientemente approfondito in ambito antropologico, sociologico ed economico, ma ancora vago e non codificato sul piano specificamente progettuale. Henry Thoreau, poeta e scrittore della seconda metà dell’Ottocento, scriveva: “Un uomo è ricco in proporzione al numero di cose delle quali può fare a meno” e lo stesso Enzo Mari, tra i più importanti designer italiani, parla di un ruolo quasi criminale del design nel suo essere strumento di proliferazione di nuove merci in un mondo già sommerso dalle stesse.

Il concetto di decrescita e il recupero del rapporto simbolico e affettivo con gli oggetti sono tematiche che aleggiano nel dibattito sui territori e nelle pagine di questo testo. Può sembrare paradossale e antistorico che una disciplina da sempre considerata come la base dello sviluppo



Fig. 6. Marco Magni, *Ovaria*.

produttivo possa occuparsi di decrescita, ma ci sono a mio parere almeno cinque buoni motivi perchè ciò avvenga:

1. la necessità di una riflessione sul ruolo sociale del design e sugli sviluppi futuri della disciplina;
2. la considerazione che il nostro sistema produttivo e distributivo sia certamente più funzionale alla realizzazione di pochi oggetti di alta manifattura piuttosto che a quella di molti oggetti seriali (questo è d'altronde *l'Italian Style* e a ciò è legata l'immagine dell'Italia nel mondo);
3. il valore del patrimonio storico-culturale del nostro paese che può davvero rappresentare l'elemento strategico di diversità se imparassimo a rapportarci a esso;
4. l'esigenza di recuperare all'interno del progetto di design elementi strategici spesso sconosciuti quali il

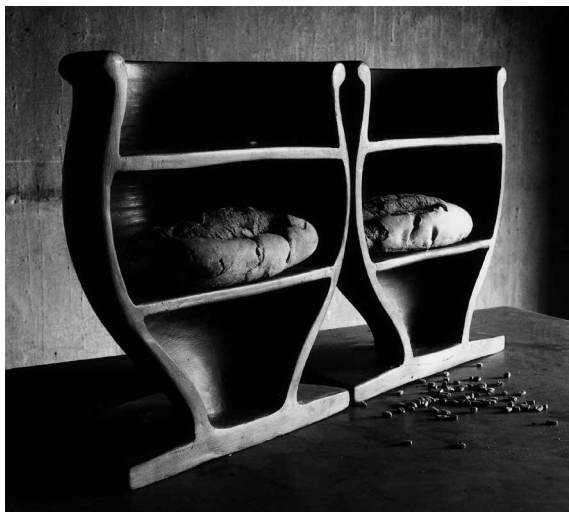


Fig. 7. Marco Magni, *Vacula Conetnitore*.

valore di tecniche e conoscenze tacite, la preziosità dei materiali, la ricchezza del patrimonio iconografico di riferimento di alcune comunità locali;

5. la necessità, sempre più impellente in termini di sostenibilità ambientale, di sviluppare filiere corte di produzione (il recupero del rapporto con i luoghi ha anche questa funzione).

Queste ed altre motivazioni hanno guidato una ricerca multidisciplinare sul concetto di identità verificando quanto, per molte espressioni del vivere, questo termine abbia ancora un significato e un ruolo, e col preciso obiettivo di capire le forme e i modi in cui l'identità si sviluppa nella società contemporanea.

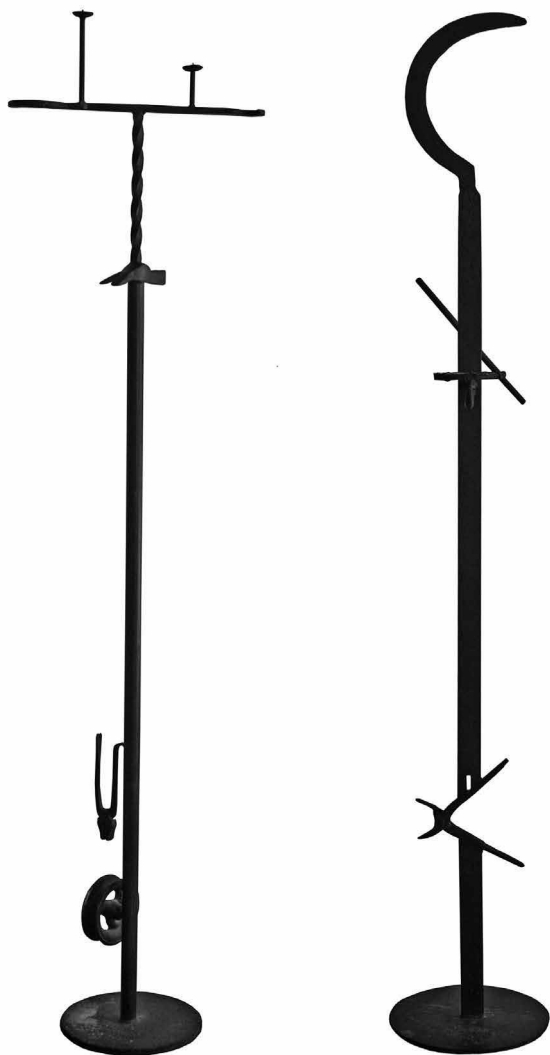


Fig. 8. Marco Magni, *Scultura Domestica*.

Obiettivo Generale

La ricerca si propone di creare un quadro di strumenti e metodi attraverso i quali il design possa sviluppare nuova competitività nei sistemi territoriali di impresa partendo dagli elementi di identità e diversità che ogni territorio esprime. Tale obiettivo si inserisce in un quadro ampio di ricerche sul ruolo del design nei sistemi produttivi locali e di conseguenza sull'intero settore manifatturiero (industria e artigianato) e in una riflessione sulla necessità di definire un ruolo dei territori nella costruzione di nuovi modelli di sviluppo. Il carattere di innovazione della ricerca risiede nel suo sguardo trasversale alle diverse componenti, materiali e immateriali, dell'identità di un luogo e di conseguenza in un approccio multidisciplinare al tema. Gli strumenti individuati intervengono sia nel processo progettuale sia nella fase di comunicazione e commercializzazione del prodotto. Tra questi va considerata la definizione di un quadro di regole per la progettazione in ambito identitario partendo dal rapporto con le risorse e le conoscenze dei territori e lo sviluppo di nuovi strumenti di comunicazione del prodotto, elaborati con le conoscenze specifiche della disciplina, che possano favorire la conoscenza e la distribuzione delle produzioni locali.

Obiettivi Specifici

Gli obiettivi specifici sono:

- Favorire la conoscenza delle culture materiali e dei territori (storia, cultura, materiali, tradizioni) attraverso uno strumento multimediale di semplice consultazione (Archivio delle Conoscenze Territoriali) che a livelli progressivi di conoscenza possa costituire un ausilio per

un approccio culturale al territorio e quindi uno strumento per il processo progettuale e per la didattica.

- Promuovere lo sviluppo di una 'progettualità consapevole' e di conseguenza favorire la nascita di nuovi linguaggi progettuali che, rispetto alla semplificazione richiesta dal processo industriale, sappiano partire dalla complessità delle risorse materiali e culturali di un luogo. Tale obiettivo è strategico ai fini di una continuità storica delle identità territoriali che necessitano di nuove pratiche che possano alimentare la diversità culturale.
- Recuperare e rinnovare, attraverso nuovi processi, alcune delle peculiarità del prodotto manifatturiero italiano quali: la preziosità dei materiali e delle lavorazioni, la forza del patrimonio artistico di riferimento, l'originalità del repertorio iconografico, il 'saper fare' dell'artigiano.
- Costruire nuovi strumenti per la diffusione e commercializzazione dei prodotti (cataloghi tematici). Tale obiettivo è strategico in un'ottica di differenziazione dei sistemi di comunicazione e diffusione dei prodotti troppo sbilanciati in favore di produzioni industriali di serie e poco funzionali al sistema delle piccole e medie imprese.

Metodologia e strumenti

Le tecniche di ricerca utilizzate partono da una ricerca bibliografica su testi nazionali e internazionali (limitatamente ai testi in lingua inglese) con un percorso interdisciplinare dal generale (macro-tematiche) al particolare, accompagnata da un uso mirato del web volto soprattutto a bilanciare la difficoltà di un confronto con altre realtà di ricerca in ambito europeo. Ciò tuttavia con la specifica

che, essendo la ricerca finalizzata a una sua applicabilità nell'ambito del sistema culturale nazionale, era importante studiarne le peculiarità, limitando l'indagine sovranazionale ai temi generali. A seguire l'analisi dei casi studio si è svolta con differenti modalità (dialoghi con esperti, schede di analisi dei progetti svolti in ambito universitario e privato, schede fotografiche di lettura degli oggetti, analisi delle buone pratiche aziendali) al fine di consentire una lettura quanto più ampia e al contempo più trasversale possibile.

Il programma di ricerca si è sviluppato canonicamente in tre fasi: fase istruttoria, fase di analisi, fase propositiva. Come premessa alla ricerca, un capitolo iniziale introduce il tema dell'identità, rivendicandone una specificità tematica all'interno della cultura fiorentina.

La **fase istruttoria** è volta a creare o rafforzare una base di conoscenze trasversali necessarie a definire, da un lato, i concetti chiave alla base della ricerca, dall'altro, una specificità di lettura di un tema ampiamente affrontato dai differenti ambiti della cultura, ma quasi sempre con finalità e metodi lontani dalla ricerca in design.

Le indagini svolte in tale fase hanno riguardato:

- ricerca Desk sui concetti generali legati all'identità e ai modi in cui l'identità si definisce nei diversi campi della cultura e nel sistema degli oggetti.

La ricerca parte con un'indagine sulle parole-chiave che hanno il compito di individuare gli ambiti e i confini della ricerca. In tale fase si definisce cos'è l'identità e qual è stato storicamente il suo ruolo all'interno delle pratiche progettuali e realizzative, analizzandone sia gli ambiti (le pratiche che sviluppano) sia le



Fig. 9. Angelo Figus e Maria Rosaria Pinna, poltroncina *Gedda*, Biennale dell'Artigianato Sardo.

componenti (gli elementi che determinano identità). Pur essendo la ricerca finalizzata al mondo degli oggetti, l'analisi si estende a tutte le espressioni materiali e immateriali della cultura, per comprendere le differenti modalità con cui l'identità si costruisce e si sviluppa. Ambiti e componenti sono visti in questo capitolo

nel loro definirsi, mentre nel procedere della ricerca verranno trattati sotto l'aspetto del loro rapporto con la contemporaneità.

- ricerca Desk sul rapporto oggetti/persone e oggetti/luoghi e sul ruolo del design nella definizione degli oggetti contemporanei.

Definiti i temi generali, in questa parte della ricerca si restringe il campo di osservazione al sistema degli oggetti. L'obiettivo è quello di capire che rapporto intercorre tra gli oggetti e l'identità e in che modo le cose siano realmente espressione di un tempo e di un luogo. Il percorso parte da una analisi dei rapporti che intercorrono tra uomini e oggetti visti sia dal punto di vista degli uomini (la nostra conoscenza delle cose, il modo in cui le usiamo, il ruolo che attribuiamo loro, le modalità di possesso e scambio) sia dal punto di vista delle cose (il loro ruolo nella evoluzione della società, il rapporto delle cose con i luoghi, le diverse tipologie di oggetti che caratterizzano alcuni aspetti del nostro vivere).

In queste analisi ancora non compare il ruolo del design.

- ricerca Desk sugli aspetti produttivi e sugli aspetti economici e organizzativi dei sistemi territoriali.

Nelle due fasi precedenti emerge il ruolo determinante dei sistemi di produzione nella definizione delle caratteristiche identitarie degli oggetti. L'analisi evidenzia come la scomparsa di una definizione identitaria degli oggetti coincida con il passaggio dalle tecniche produttive manuali a quelle strumentali. Questa parte della ricerca si occupa della produzione cercando appunto di capire il ruolo dei sistemi di produzione nella definizione del rapporto tra gli oggetti e i luoghi. Lo fa attraverso

una prima indagine volta a evidenziare per ogni fase storica le implicazioni dei mutamenti produttivi e delle innovazioni tecnologiche sui territori e successivamente attraverso un approfondimento sui sistemi produttivi attuali e quindi sulle diverse modalità di realizzazione degli oggetti interrogandosi sui modi in cui esse interferiscono sulla identità e sulla diversità.

La **fase di analisi** rappresenta la parte in cui la ricerca si sposta dagli ambiti teorici a quelli applicativi per costruire i materiali di riferimento della fase propositiva.

Prima di entrare nello specifico dei temi di interesse disciplinare questa fase si apre con un'indagine sulle diverse modalità in cui l'identità è ancora presente nella società. Tale indagine si esplicita in un approfondimento sui singoli ambiti e in una serie di interviste a interpreti della cultura contemporanea per i quali il tema dell'identità ha rappresentato un riferimento del proprio percorso disciplinare o professionale. Lo scopo è da un lato quello di evidenziare quanto il rapporto con i luoghi sia ancora determinante per alcuni aspetti del nostro vivere (ciò, ad esempio, è esplicito nella cultura agroalimentare), dall'altro quello di capire con quali modalità l'identità permane e si sviluppa nella cultura contemporanea. La comprensione degli strumenti e dei metodi con cui nella musica, nell'architettura, nel progetto del paesaggio, nella moda si inseriscono elementi di identità all'interno di linguaggi contemporanei, fornisce ulteriori elementi di valutazione per la definizione di un approccio identitario al progetto degli oggetti.

A seguire, l'analisi si finalizza al tema specifico della ricerca e cioè all'individuazione del rapporto che intercorre tra



Fig. 10. Roberta Morittu, *Cesto in vimini con decorazione in tessuto*.
Foto: Daniela Zedda.

design e identità e lo fa sotto due punti di vista strettamente connessi; quello progettuale e quello produttivo/distributivo. In particolare:

- schedatura e analisi di progetti di ricerca sviluppati sui temi dell'identità in un campione temporale limitato;
- schedatura e analisi di esempi significativi di progetti di designer contemporanei che lavorino sul tema dell'identità e del rapporto con i luoghi;
- schedatura e analisi di realtà produttive il cui successo sia legato al rapporto col territorio quale elemento determinante nella individuazione delle strategie.

Come ampiamente evidenziato nella fase istruttoria, un'apertura disciplinare verso l'intero ambito dei sistemi

produttivi (la caduta delle barriere che hanno sinora separato il design dall'artigianato) giustifica e consente un possibile ritorno ad un 'design dei luoghi' e quindi dà significato e ruolo alla ricerca.

La **fase propositiva** rappresenta la parte centrale della ricerca.

Le analisi svolte nelle precedenti fasi mostrano con sufficiente chiarezza quanto gli elementi di criticità siano individuabili sia nella fase progettuale che nella fase produttivo-distributiva. Per il processo progettuale emerge la non applicabilità delle pratiche in uso in ambito industriale e quindi la necessità di individuare modalità proprie del progetto identitario in considerazione delle diverse finalità, strumenti e metodi.

Per quanto riguarda il processo produttivo è fondamentale partire dall'evoluzione dei mercati per definire nuove pratiche di distribuzione e diffusione dei prodotti. Con la consapevolezza di quanto lo sconfinamento nei territori dell'economia implichi conoscenze che esulano dalle competenze disciplinari e un grado di approfondimento ben superiore a quello sviluppabile in un capitolo di tesi, è stato tuttavia ritenuto necessario lavorare su una ipotesi nella quale progetto, produzione e distribuzione sono interdipendenti e per lo sviluppo della quale il ruolo e le competenze del design possono essere strategici. Da tali riflessioni deriva un sistema di regole perseguibili per la progettazione in ambito identitario e una ipotesi di nuovi strumenti per favorire lo sviluppo commerciale delle realtà produttive che operano all'interno dei territori.

Risultati

Le proposte individuate si suddividono in tre differenti ambiti applicativi: conoscenze-pratiche-direzioni.

Conoscenze

La costruzione di nuove pratiche per il progetto identitario passa necessariamente attraverso una fase preliminare di acquisizione di quel bagaglio di informazioni che il rapporto con il luogo impone. Alla base di qualsiasi azione praticabile vi è un processo di appropriazione che consiste nel rilevare, interpretare e tracciare le caratteristiche del territorio per poi concepire l'idea di intervento. Sulla base di esperienze portate avanti in altre sedi, la ricerca ipotizza un utilizzo attivo dei sistemi di schedatura delle culture materiali come base conoscitiva per il processo progettuale, definendo un sistema che coincide con un archivio digitale consultabile da chiunque in qualsiasi luogo. La proposta elaborata è quella di un *Archivio delle Conoscenze Territoriali*, uno strumento digitale di consultazione per i progettisti, e di riferimento per una didattica, che includa un approfondimento locale delle conoscenze. L'ipotesi di un differente sistema di schedatura delle culture materiali parte dalla considerazione che le schedature in uso abbiano prevalentemente una funzione documentale che mal si adatta alle esigenze del progettista. Ai fini di questa ricerca l'utilizzo possibile delle schede è quello di raccogliere dati e informazioni che possano guidare la pratica progettuale. L'ipotesi è quella di creare uno strumento capace di fornire al progettista che intende



Fig. 11. Ottorino Berselli e Cecilia Cassina, *SaPanca design*. Artintaglio Mastro Mimmiu per la Biennale dell'Artigianato Sardo.

operare in un determinato territorio tutte le informazioni necessarie per lo sviluppo dei propri progetti in chiave di continuità identitaria.

L'*Archivio delle Conoscenze Territoriali* si integra con un sistema di buone pratiche per il progetto e con un secondo strumento digitale rappresentato dai *Cataloghi Tematici Territoriali* il cui scopo è quello di sviluppare strumenti alternativi di commercializzazione e diffusione dei prodotti.

Pratiche

Questa parte della ricerca intende fornire gli strumenti per passare da una lettura delle specificità al loro utilizzo attivo all'interno del processo progettuale. Viene esaminato il ruolo delle diverse componenti dell'identità e le modalità con cui il progetto può rapportarsi a ogni singola componente.

Lo scopo è di costruire un sistema di buone pratiche che il progettista possa adottare nello sviluppo del progetto identitario.

I dialoghi contenuti negli apparati alla ricerca e i progetti

degli autori che nel tempo hanno intrapreso un simile percorso rivelano quanto il confronto tra storia e modernità implichi precise scelte di campo che rappresentano i confini all'interno dei quali il progetto si svolge.

Tali confini sono allo stesso tempo un vincolo e una ricchezza per il progetto. Nel progetto identitario l'idea non parte da un foglio bianco, ma da un sistema di preesistenze che devono trovare continuità nel rapporto con il contemporaneo. Tali preesistenze, che rappresentano l'attaccamento al luogo, possono riguardare i materiali, le tecniche, le forme e le tipologie, il linguaggio, l'apparato simbolico e decorativo.

Partendo dalla premessa che il progetto per i territori è spesso un progetto per l'artigianato, il secondo aspetto che caratterizza il progetto identitario è il differente processo che il rapporto con l'artigiano implica rispetto all'industria. Mentre nell'industria la conoscenza delle tecniche di realizzazione (e quindi dei macchinari) fa parte (o dovrebbe) delle competenze del progettista, e quindi il progetto parte dalla rappresentazione grafica per poi approdare alla tecnica, nell'artigianato il confronto con chi realizza è operazione preliminare al progetto. L'artigiano è il tramite tra il disegno e la macchina, ma poiché l'abilità del suo fare costituisce una 'lettura' del progetto è necessario che il designer faccia partire dall'artigiano il suo percorso progettuale. Ogni artigiano esprime diverse conoscenze, diverse abilità, talvolta un modo differente di fare le stesse cose. Tant'è che le schede di lettura degli oggetti negli apparati e i dialoghi con gli autori rivelano una diversità del progetto identitario nell'attribuzione della paternità del progetto in egual misura al designer e all'artigiano.

Infine questa sezione la ricerca pone alcune riflessioni teoriche sul progetto e sul rapporto preesistenze/contemporaneità come contributo all'atto progettuale al fine di esplicitare i dubbi e le riflessioni che un progettista si pone nell'affrontare il rapporto col passato come base per un confronto con la contemporaneità.

Direzioni

La terza fase delle proposte di intervento riguarda l'individuazione di nuovi strumenti per la comunicazione e la commercializzazione di prodotti con un forte carattere identitario. Tale esigenza è dovuta, da un lato, alle particolari caratteristiche del prodotto (che necessita per esempio di un adeguato supporto di comunicazione per poter essere apprezzato e valorizzato), dall'altro, dall'inefficacia per le piccole aziende dei modelli commerciali e distributivi attuali. Quest'ambito della ricerca, se pure possa apparire come uno sconfinamento disciplinare, si pone come naturale approdo del processo progettuale e ad esso fortemente connesso.

La proposta è di creare dei *Cataloghi Tematici* come nuovi strumenti per la penetrazione nei mercati delle piccole imprese attraverso filiere orizzontali su tematiche specifiche guidate dalle competenze del designer. Al fine di sviluppare un adeguato modello di commercializzazione in rete sono infatti necessarie competenze di graphic-design, una buona conoscenza delle *information technologies* e una competenza specifica sul prodotto; tutte specificità che appartengono alla disciplina design. L'obiettivo dei cataloghi tematici è quello di stimolare l'innovazione nel sistema di commercializzazione attraverso la creazione



Fig. 12. Ugo La Pietra, *Vaso in ceramica di Vietri*.

di una offerta ragionata di prodotti, raggruppati per settori specifici di mercato, da proporre in rete in un catalogo unico di e-commerce e con un sistema informatizzato di gestione degli ordini che consenta a ogni azienda partecipante di inserire le commesse all'interno della propria organizzazione produttiva. Una tale gestione eluderebbe la tradizionale vocazione all'isolamento delle piccole imprese non intaccandone la specificità identitaria, ma consentendo l'individuazione e lo sviluppo di nuovi territori di espansione senza necessariamente modificarne il processo produttivo primario. La creazione e gestione di uno più cataloghi tematici può essere delegata dall'ente

promotore (amministrazione provinciale o regionale), alle strutture di servizio, alle imprese o ai consorzi tra i produttori.

La costruzione di un catalogo tematico può rappresentare la premessa alla costruzione di vere e proprie filiere tematiche e all'internazionalizzazione dell'offerta attraverso la partecipazione a rassegne commerciali o l'attivazione di una rete di negozi in franchising (si pensi ad esempio a come una filiera sul *Tuscan way of Life* nell'arredamento possa generare interesse sui mercati internazionali) e ancora l'organizzazione di un'equipe di progettisti, trasversale alle varie aziende, che possano generare nuova progettualità sulle identità territoriali.

Conclusioni

Rileggere il disegno industriale come disciplina di scenario in grado di favorire la competitività e lo sviluppo dei territori, allargarne gli ambiti all'intera gamma dei processi produttivi, utilizzarne gli strumenti per ricucire o rivitalizzare gli elementi di diversità rappresentano obiettivi funzionali sia al dibattito interno alla disciplina sia alle esigenze di sviluppo del sistema manifatturiero. In ciò risiede l'utilità della ricerca che ambisce a fornire un contributo in termini di elaborazioni teoriche e di applicazioni realmente applicabili alla filiera produttiva degli oggetti. Il progetto, stimolando una rivalutazione delle culture locali, può portare a ricadute in ambito economico legate sia alla proposta per i mercati globali di precisi prodotti che esprimano diversità culturale, sia allo sviluppo nei territori delle attività legate al turismo grazie al rafforzamento dell'identità dei luoghi.

In tal senso gli interlocutori privilegiati sono i progettisti, le micro-imprese o sistemi territoriali di imprese e gli enti locali. Il legame con il territorio di appartenenza può rappresentare un valore aggiunto a livello di mercato in quanto risponde a un interesse crescente dei consumatori verso prodotti non omogenei, ma espressione di particolari contesti. Le potenzialità e i bassi costi di gestione di una veicolazione di tali prodotti attraverso cataloghi tematici consultabili via web possono rappresentare un'alternativa applicabile alle piccole e medie imprese. La contaminazione tra ambiti produttivi diversi, sperimentabile in tali cataloghi, può poi costituire un plus distintivo in alcuni settori produttivi.

Rappresentano ulteriori risultati raggiungibili:

- utilizzare gli *Archivi delle Conoscenze Territoriali* quali strumenti didattici per favorire la conoscenza dei territori e delle culture materiali e sviluppare una nuova progettualità per le produzioni artigianali;
- costruire attorno ai *Cataloghi Tematici* filiere produttive identitarie che raccolgano risorse provenienti dal territorio (aziende di differenti settori riunite in consorzi per una offerta globale sul mercato) in un'unica proposta produttiva;
- definire nuove metodologie operative per favorire l'inserimento di elementi di cultura produttiva artigianale all'interno del processo industriale.

Riferimenti bibliografici

- AA.VV. 2009, *Domo, Catalogo della XIX Biennale dell'Artigianato Sardo*, Edizioni Ilisso, Nuoro.
- Alfondy S. 2007, *NeoCraft: Modernity and the Crafts*, Nova Scotia, Press of the Nova Scotia College of Art & Design, Canada.
- Anderson C. 2012, *Makers, The new industrial revolution*, Crown Publishing Group, New York (trad. italiana Anderson C. 2013, *Makers, Il ritorno dei produttori*, ETAS Rizzoli, Milano).
- Angioni G. 1986, *Il sapere della mano*, Ed. Sellerio, Palermo.
- Appadurai A. 1986, *The social life of things: Commodities in cultural perspective*, Cambridge University Press, Cambridge.
- Augè M. 2010, *Che fine ha fatto il futuro? Dai nonluoghi al nontempo*, Eleuthera, Milano.
- Beccattini G. 2000, *Dal distretto industriale allo sviluppo locale. Svolgimento e difesa di un'idea*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Branzi A. 2003, *Capire il Design*, Casa Editrice Giunti, Firenze.
- Bettiol M., Micelli S. (a cura di) 2005, *Design e Creatività per il Made in Italy*, Mondadori, Milano.
- Clemente P., Mugnaini F., (a cura di) 2001, *Oltre il folklore: Tradizioni popolari e antropologia nella società contemporanea*, Carrocci Editore, Roma.
- De Giorgi C., Germak C. 2008, *Manufatto, Artigianato Comunità Design*, Silvana editoriale, Milano.
- Decandia L. 2000, *Dell'identità. Saggio sui luoghi: per una critica della razionalità urbanistica*, Casa Editrice Rubbettino, Soveria Mannelli.
- Fagnoni R., Gambaro P., Vannicola C. 2004, *Medesign — Forme del Mediterraneo*, Alinea editrice, Firenze.
- Follesa S. 2009, *Pane e Progetto. Il mestiere di Designer*, Franco Angeli, Milano.
- Frayling C. 2011, *On Craftsmanship, toward a new Bauhaus*, Oberon Books, London.
- Germak C. (a cura di) 2008, *Uomo al centro del progetto*, Allemandi & C., Torino.
- La Cecla F. 2000, *Perdersi. L'uomo senza ambiente*, Laterza, Bari.
- La Cecla F. 2007, *Non è cosa — Vita affettiva degli oggetti*, Elèuthera, Milano.
- La Pietra U. (a cura di) 1997, *Fatto ad arte. Arti decorative e artigianato*, Ed. Triennale di Milano, Milano.
- La Pietra U. 2008, *Dal minimo sperimentale simbolico alla nuova territorialità 1962-2007*, Fondazione Mudima, Milano.
- La Rocca F. 2006, *Il tempo opaco degli oggetti*, Franco Angeli, Milano.

- Legnante V., Lotti G. 2005, *Un tavolo a tre gambe, Design/Impresa/Territorio*, Alinea, Firenze.
- Lotti G. (a cura di) 2005, *The Shape of Values. Ten designers interpret the tuscan house*, Graficalito, Firenze.
- Lotti G. 2008, *Il letto di Ulisse. Mediterraneo cose progetti*, Gangemi Editore, Roma.
- Lotti G. 2010, *Territori & connessioni. Design come attore della dialettica tra locale e globale*, ETS, Pisa.
- Maffei S., Simonelli G. 2000, *Territorio Design. Il design per i distretti industriali*, POLI. design, Milano.
- Manzini E., Bertola P. (a cura di) 2002, *Design multiverso*, Polidesign, Milano.
- Mari E. 2001, *Progetto e Passione*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Micelli S. 2000, *Futuro Artigiano*, Etas, Milano.
- Natalini A., Netti L., Poli A., Toraldo di Francia C. 1983, *Cultura Materiale Extraurbana*, Alinea, Firenze.
- Patel R. 2009, *The value of nothing. How to Reshape Market Society and Redefine Democracy*, Portobello Books, London.
- Rampini F. 2009, *Slow economy. Rinascere con saggezza*, Mondadori, Milano.
- Rullani E. 2004, *Economia della conoscenza. Creatività e valore nel capitalismo delle reti*, Carocci, Roma.
- Sennet R. 2008, *L'uomo artigiano*, Feltrinelli, Milano.
- Trigilia C. 2005, *Sviluppo locale. Un progetto per l'Italia*, Laterza, Roma-Bari.
- Vernon L. 2007, *Genius Loci*, Sellerio Editore, Palermo.
- Visentin C. 2008, *L'architettura dei luoghi. Principi ed esempi per un'identità del progetto*, Il Poligrafo, Padova.

BIOGRAFIE
DEGLI AUTORI

BIOGRAFIE DEGLI AUTORI

Ramona Aiello consegue la Laurea Magistrale in Design nel 2012 con una tesi rivolta ai sistemi e-commerce per la promozione dell'artigianato italiano. Prosegue la sua attività di ricerca approfondendo questa tematica in collaborazione con l'azienda Luisa Via Roma. Partecipa a progetti di ricerca all'interno del laboratorio REI_lab che si occupa di processi digitali per il rilievo dei componenti del prodotto finalizzati alla realizzazione di archivi digitali per il mantenimento delle conoscenze del patrimonio culturale. Dal 2015 sviluppa rapporti di ricerca con il Centro per la Comunicazione Generativa diretto da Luca Toschi. Co-founder dello spinoff universitario XY Project, si occupa di portare avanti la ricerca nell'ambito della comunicazione per le PMI manifatturiere. Nel 2017 consegue il Dottorato di Ricerca in Architettura, Curriculum Design.

Francesco Armato, architetto e Designer, PhD in Tecnologia dell'Architettura e Design. È docente di laboratorio di progettazione (Interior) al Corso di Laurea in Disegno Industriale e al Master in Interior Design, all'Università degli Studi di Firenze. Collabora, dal 2013, con diverse Accademie e Università cinesi (Shanghai, Suzhou, Nantong) partecipando a convegni e seminari che riguardano il mondo dell'Interior Design. Le sue opere sono pubbli-

cate su riviste nazionali ed internazionali, prendono parte a diverse mostre e selezioni editoriali: *Refuse Arango*, Design Foundation di Miami — *Ri-usi*, Triennale di Milano — *The International Design Yearbook*, Londra, a cura di Jean Nouvel.

Ilaria Bedeschi è architetto e dottore di ricerca in disegno industriale. Dal 2001 segue presso il Centro Sperimentale del Mobile e dell'Arredamento i progetti di R&S, innovazione ed internazionalizzazione per singole imprese e sistemi di imprese dei settori casa, camper e nautica. Dal 2016 si occupa di trasferimento tecnologico per il Distretto Tecnologico Interni e Design della Regione Toscana. È autrice e curatrice di testi sul design.

Alessia Brischetto consegue nel 2010 la Laurea Magistrale in Design presso la Facoltà di Architettura all'Università degli Studi di Firenze e, nel 2015, il titolo di dottore di Ricerca in Architettura con indirizzo Design all'Università di Firenze. Sviluppa la sua attività di ricerca nel campo dell'Ergonomia per il Design, dell'usabilità dei prodotti industriali e del Design for All. È componente del gruppo di ricerca del Laboratorio di Ergonomia e Design — LED del Dipartimento di Architettura DIDA dell'Università di Firenze. Dal 2010 ha collaborato a programmi di ricerca finanziati dalla UE, 7° *Programma Quadro*, da pubbliche amministrazioni e da aziende pubbliche e private.

Irene Bruni si è laureata in Design presso la Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze. È stata assistente alle attività didattiche del corso di Laboratorio di Ergonomia e Design e, a partire dal 2011, ha collabo-

rato a progetti di ricerca svolti presso il Dipartimento DIDA della stessa università, affrontando temi relativi all'Usabilità, l'Interazione e lo Human-Centred Design. Nel 2016 ha conseguito il titolo di Dottore di Ricerca in Architettura con indirizzo Design. Come freelance collabora con aziende e studi professionali occupandosi di progetto nell'ambito del product e dell'interior design.

Daniele Busciantella Ricci svolge attività di ricerca presso il Laboratorio di Ergonomia e Design ed è socio ordinario della Società Italiana di Ergonomia. Collabora a progetti di ricerca svolti presso il Dipartimento di Architettura DIDA e la sua attività di ricerca è inerente le tematiche dello human-centred design e del design per l'inclusione sociale. Laureato in Design presso la Facoltà di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze, nel 2017 consegue il Dottorato di Ricerca in Architettura, Curriculum Design. Come Visiting PhD Student ha svolto attività di ricerca presso l'Inclusive Design Research Center del College of Design & Innovation (Tongji University, Shanghai, Cina). Svolge inoltre attività di consulenza per diversi ambiti nel settore del design di prodotto, comunicazione e grafica.

Stefano Follesa architetto e designer, è docente a contratto presso il Corso di Laurea in Disegno Industriale dell'Università di Firenze, presso la LABA, Libera Accademia di Belle Arti e coordinatore didattico e docente del Master in Interior Design UNIFI. Dottore di ricerca in design, nella sua attività professionale e di ricerca indaga i rapporti che intercorrono tra artigianato e design e tra oggetti e territo-

ri ed è autore e curatore di mostre e libri sull'argomento. È visiting professor presso la NUAA University di Nanchino e mentor per la Tongji University di Shanghai, Cina.

Vincenzo Legnante (1948), architetto, dal 1984 è docente di Tecnologia dell'Architettura e dal 2008 ordinario di Disegno Industriale nell'Università di Firenze. È stato Direttore del Dipartimento di Tecnologia dell'Architettura e Design "Pierluigi Spadolini" dal 2000 al 2006, Presidente del Corso di Laurea in Disegno Industriale (2008-2012), Presidente del Corso di Laurea Magistrale in Design (2012-2016) e Presidente della Scuola di Architettura dell'Università di Firenze dal 2013, confermato per il secondo mandato 2016-2019. Coordinatore del Master di primo livello in Interior Design dal 2013. Ha scritto libri, articoli e saggi di tecnologia e di design ed è titolare di numerosi brevetti e modelli.

Giuseppe Lotti, professore ordinario, è docente al Corso di Laurea in Disegno Industriale e al Corso di Laurea Magistrale in Design dell'Università di Firenze. Dal 2010 ricopre la carica di direttore del Centro Studi Giovanni Klaus Koenig; è presidente del Corso di Laurea Magistrale in Design, coordinatore del curriculum in Design del Dottorato in Architettura, direttore scientifico dei Laboratori di Design per la Sostenibilità e Comunicazione e Immagine e direttore del Corso di perfezionamento in Design per lo sviluppo locale sostenibile (2013). È autore di pubblicazioni sul design, curatore di mostre in Italia e all'estero, responsabile scientifico di ricerche a livello internazionale e nazionale.

Marco Mancini, laureato con lode in Architettura, si occupa di product design, edilizia e grafica, svolgendo sia attività professionale che di ricerca e docenza in ambito universitario, in Italia e all'estero, nelle discipline della Tecnologia, Innovazione tecnica, Disegno industriale. Partecipa a progetti di ricerca dipartimentali e inter-universitari ed ha svolto incarichi di consulente qualificato per aziende ed enti. Su innovazione e progetti-pilota ha realizzato pubblicazioni e partecipato a conferenze. È contitolare di brevetti legati alla salvaguardia di oggetti d'arte in condizioni di emergenza. È pianista e compositore.

Marco Marseglia, consegue nel 2012 la Laurea Magistrale in Design presso la Facoltà di Architettura all'Università degli Studi di Firenze con Lode e Dignità di Stampa e, nel 2016, il titolo di dottore di Ricerca in Architettura, Curriculum Design all'Università di Firenze. Sviluppa la sua attività di ricerca affrontando il rapporto tra il Progetto e la Sostenibilità per il Design. È componente del gruppo di ricerca del Laboratorio di Design per la Sostenibilità – LDS del Dipartimento di Architettura DIDA dell'Università di Firenze. Dal 2010 ha collaborato a programmi di ricerca finanziati dalla UE, 7° Programma Quadro, da pubbliche amministrazioni e da aziende pubbliche e private. Svolge attività professionale nel product, graphic e packaging design.

Francesco Parrilla, architetto Ph. D. in Design, esperto in sistemi urbani complessi, è dal 1999 titolare dello studio Parrilla, che svolge attività di progettazione nel campo

della conservazione dei beni culturali, del recupero dei centri storici minori, della riqualificazione edilizia ed urbanistica, con particolare attenzione alla progettazione partecipata, al miglioramento delle condizioni ambientali e all'uso consapevole delle risorse energetiche. Ha curato progetti di interior e retail design. Scrive articoli per riviste di settore e svolge attività di ricerca e didattica presso l'Università di Firenze.

Alessandra Rinaldi, architetto e specialista in Disegno Industriale, consegue il titolo di Dottore di Ricerca in Architettura con indirizzo Design presso l'Università degli Studi di Firenze. Attualmente è Ricercatore tipo B, presso la stessa Università, Dipartimento di Architettura DI-DA, e Responsabile del Coordinamento Scientifico del Laboratorio di Ergonomia e Design (LED), all'interno del quale lavora sui temi dell'innovazione Human-Centred, dell'Ergonomia per il Design, dell'Usabilità dei prodotti e del Design dell'Interazione. È professore di Interactive Design presso la Tongji University. Ha scritto numerosi saggi e libri e ha partecipato a convegni nazionali e internazionali. Come professionista e consulente per l'innovazione ha collaborato con molteplici brand tra cui: NEC Ltd., Piquadro Spa, Ariete Spa, Brother Industries Ltd., De Longhi Spa, BPT Spa, Tonbo Ltd., Effeti Industrie Spa, Cima Lighting Ltd.

Francesca Tosi, professore ordinario di Disegno Industriale, è Presidente del Corso di Laurea in Disegno Industriale dell'Università di Firenze, Direttore scientifico del Laboratorio di Ergonomia & Design, LED e, dal 2012

al 2014, è stata Coordinatore del Master in Ergonomia dell'ambiente, dei prodotti e dell'organizzazione. Sviluppa la sua attività nel campo del design di prodotto e degli interni, dell'ergonomia per il design, del Design For All, in particolare nei settori del design dei prodotti d'uso quotidiano e del design per la sanità. Dal 2014 è Vice-presidente della CUID, Conferenza Universitaria Italiana del Design. Dal 2010 è Presidente nazionale della SIE, Società Italiana di Ergonomia e fattori umani.



Finito di stampare per conto di
didapress
Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
Novembre 2017

Le tesi di dottorato presentate in questo libro ci parlano della specificità della ricerca di design — al centro di più domini disciplinari; come mediazione e catalisi di conoscenze tacite e codificate; in grado di rendere immediatamente applicabili e spendibili le innovazioni tecnologiche; assolutamente non referenziale, ma in rapporto con i bisogni della società; capace di intervenire sulle sfide della contemporaneità; spesso di natura applicata/progettuale; strumentale, ossia rivolta a mettere a punto metodi e strumenti di progetto, e, meno frequentemente, teorica.

Ma le ricerche presentate in questo libro ci parlano anche di alcune peculiarità della Scuola Fiorentina di Design, da sempre orientata alle tematiche sociali, da una parte, e, dall'altra, alla ricerca per l'innovazione e alla sperimentazione condotta in stretto rapporto con il sistema produttivo, sia a livello regionale che nazionale.

Al centro dell'attenzione è il progetto, inteso come capacità di proporre e costruire l'innovazione.

