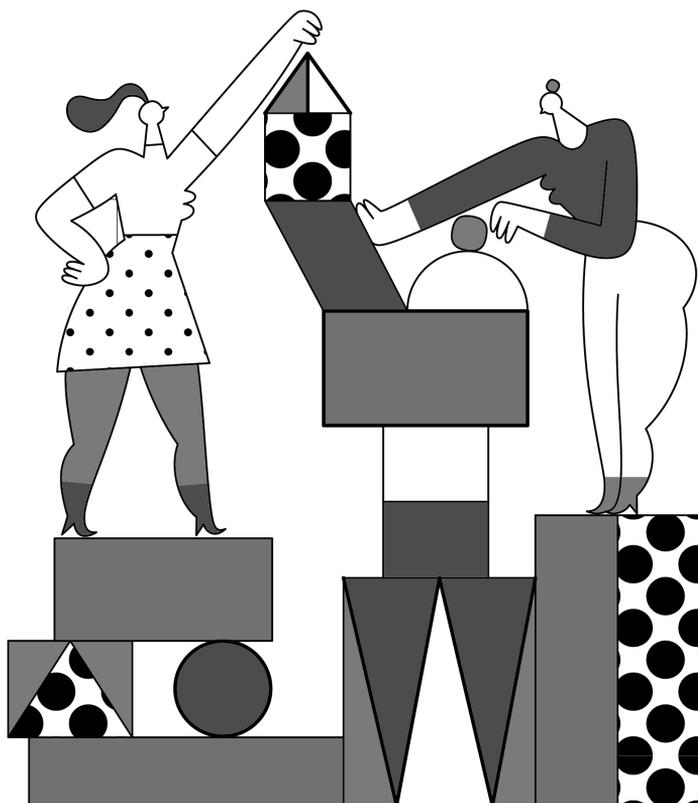


IRENE FIESOLI

Noi e le cose

*COSè: un festival fra
territori, innovazione
sociale e design*

R



R

La serie di pubblicazioni scientifiche **Ricerche | architettura, design, territorio** ha l'obiettivo di diffondere i risultati delle ricerche e dei progetti realizzati dal Dipartimento di Architettura DIDA dell'Università degli Studi di Firenze in ambito nazionale e internazionale.

Ogni volume è soggetto ad una procedura di accettazione e valutazione qualitativa basata sul giudizio tra pari affidata al Comitato Scientifico Editoriale del Dipartimento di Architettura. Tutte le pubblicazioni sono inoltre *open access* sul Web, per favorire non solo la diffusione ma anche una valutazione aperta a tutta la comunità scientifica internazionale.

Il Dipartimento di Architettura dell'Università di Firenze promuove e sostiene questa collana per offrire un contributo alla ricerca internazionale sul progetto sia sul piano teorico-critico che operativo.

The Research | architecture, design, and territory series of scientific publications has the purpose of disseminating the results of national and international research and project carried out by the Department of Architecture of the University of Florence (DIDA).

The volumes are subject to a qualitative process of acceptance and evaluation based on peer review, which is entrusted to the Scientific Publications Committee of the Department of Architecture. Furthermore, all publications are available on an open-access basis on the Internet, which not only favors their diffusion, but also fosters an effective evaluation from the entire international scientific community.

The Department of Architecture of the University of Florence promotes and supports this series in order to offer a useful contribution to international research on architectural design, both at the theoretico-critical and operative levels.

R

Coordinatore | Scientific coordinator

Saverio Mecca | Università degli Studi di Firenze, Italy

Comitato scientifico | Editorial board

Elisabetta Benelli | Università degli Studi di Firenze, Italy; Marta Berni | Università degli Studi di Firenze, Italy; Stefano Bertocci | Università degli Studi di Firenze, Italy; Antonio Borri | Università di Perugia, Italy; Molly Bourne | Syracuse University, USA; Andrea Campioli | Politecnico di Milano, Italy; Miquel Casals Casanova | Universitat Politècnica de Catalunya, Spain; Marguerite Crawford | University of California at Berkeley, USA; Rosa De Marco | ENSA Paris-La-Villette, France; Fabrizio Gai | Istituto Universitario di Architettura di Venezia, Italy; Javier Gallego Roja | Universidad de Granada, Spain; Giulio Giovannoni | Università degli Studi di Firenze, Italy; Robert Levy | Ben-Gurion University of the Negev, Israel; Fabio Lucchesi | Università degli Studi di Firenze, Italy; Pietro Matracchi | Università degli Studi di Firenze, Italy; Saverio Mecca | Università degli Studi di Firenze, Italy; Camilla Mileto | Universidad Politecnica de Valencia, Spain | Bernhard Mueller | Leibniz Institut Ecological and Regional Development, Dresden, Germany; Libby Porter | Monash University in Melbourne, Australia; Rosa Povedano Ferré | Universitat de Barcelona, Spain; Pablo Rodriguez-Navarro | Universidad Politecnica de Valencia, Spain; Luisa Rovero | Università degli Studi di Firenze, Italy; José-Carlos Salcedo Hernández | Universidad de Extremadura, Spain; Marco Tanganelli | Università degli Studi di Firenze, Italy; Maria Chiara Torricelli | Università degli Studi di Firenze, Italy; Ulisse Tramonti | Università degli Studi di Firenze, Italy; Andrea Vallicelli | Università di Pescara, Italy; Corinna Vasič | Università degli Studi di Firenze, Italy; Joan Lluís Zamora i Mestre | Universitat Politècnica de Catalunya, Spain; Mariella Zoppi | Università degli Studi di Firenze, Italy

IRENE FIESOLI

introduzione di
GIUSEPPE LOTTI

Noi e le cose

*COSè: un festival fra
territori, innovazione
sociale e design*





UNIVERSITÀ
DEGLI STUDI
FIRENZE

DIDA
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA

Il volume è l'esito di un progetto di ricerca condotto dal Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze.

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.

Referenze fotografiche

Tutte le fotografie sono state realizzate dal Laboratorio video per il Design e per l'Architettura – Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Firenze.
Marcello Scalzo, Boran Gungor, Arber Marra, Sander Marra

tranne le fotografie presenti alle seguenti pagine:

Giulia Contini (pp. 148,170-175,177-184)

Irene Fiesoli (pp. 144-147,150-155)

Stefano Visconti e Flavia Veronesi, www.itacafreelance.it (pp. 134-137,160,161)

Grafici e mappe

Irene Fiesoli (pp. 84-89)

Referenze video / Riprese e montaggio video

Laboratorio Video per il Design e per l'Architettura
Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Firenze
Marcello Scalzo, Boran Gungor, Arber Marra, Sander Marra (pp. 196, 197)

Illustrazioni e copertina

Alessandra Marianelli (pp. 11, 19, 39, 45, 57, 67, 73, 196, 197)

progetto grafico

didacommunicationlab

Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze

Susanna Cerri
Federica Giulivo



didapress

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

© 2021
ISBN 978-88-3338-138-1

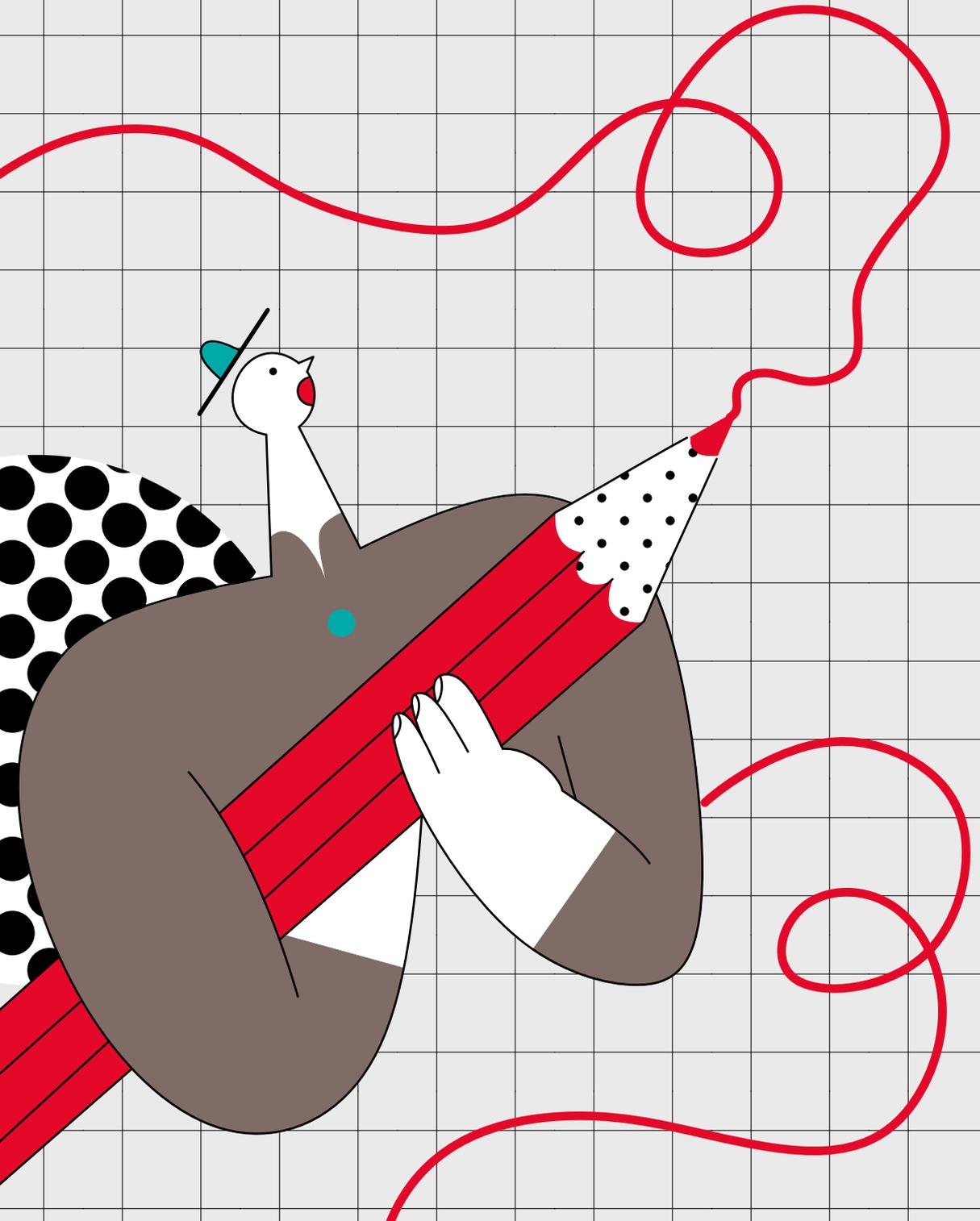
Stampato su carta di pura cellulosa *Fedrigoni Arcoset*

ELEMENTAL
CHLORINE
FREE
GUARANTEED



INDICE

Introduzione	9
Territorio, innovazione sociale e strategie design driven Giuseppe Lotti	11
Le cose nelle parole	17
Design per la valorizzazione del territorio: un Festival lungo due anni Irene Fiesoli	19
Design e bambini: relazioni e rapporti reciproci Laura Giraldi	39
La creatività come driver per uno sviluppo sostenibile dei territori Debora Giorgi	45
Educare alla sostenibilità: il laboratorio progettuale come metodo didattico Marco Marseglia	57
Il Festival dei laboratori Marta Maini	67
Comunicare il Festival Irene Fiesoli e Ambra Quercioli	73
Le cose nelle immagini	81
Formazione	93
Gioco	103
Incontro	119
Osservazione	131
Lavoro	157
Ascolto	167
Tempo libero	185
Le cose nei video	195



EDUCARE ALLA SOSTENIBILITÀ: IL LABORATORIO PROGETTUALE COME METODO DIDATTICO

Marco Marseglia
Università degli Studi di Firenze

Gettare via i mobili, i mezzi di trasporto, i vestiti e gli elettrodomestici, può presto portarci a pensare che i matrimoni (e gli altri rapporti personali) siano articoli da buttar via e che su scala globale le nazioni, e magari anche interi subcontinenti, sono da buttar via come il Kleenex (Papanek, 1973 p. 84).

La seconda edizione del *Festival COSè* affrontava il tema del ‘lavoro dietro alle cose’ con l’obiettivo di far conoscere e far riflettere le persone sul valore intrinseco e simbolico degli oggetti che popolano la nostra quotidianità.

Muovendo dalle tematiche della sostenibilità, nell’ambito del laboratorio *Dietro le cose, il designer*, si è cercato di raccontare, far comprendere e ‘praticare’ il mestiere del designer ad un gruppo di giovani studenti del Liceo Artistico di Sesto Fiorentino.

La sfida si è rivelata più che complessa: da un lato si è cercato di introdurre l’estrema eterogeneità del concetto di sostenibilità (ambientale, socio-culturale, economica) attraverso esempi di progetto, dall’altro si è tentato di far comprendere, a ragazzi poco più che adolescenti, in cosa consiste il mestiere del designer facendoli progettare e realizzare un oggetto contenitore (vaso) partendo dal recupero di una bottiglia di plastica e attraverso l’utilizzo di un cartoncino Bristol.

Il tema dell’educazione alla sostenibilità fa parte delle recenti politiche in termini di sviluppo sostenibile (UNESCO, 2017). In particolare l’educazione viene riconosciuta negli obiettivi di sviluppo sostenibile come parte del target 4.7 (ONU, 2015).

Il nostro modello di sviluppo dovrà: “Garantire entro il 2030 che tutti i discenti acquisiscano la conoscenza e le competenze necessarie a promuovere lo sviluppo sostenibile, anche tramite un’educazione volta ad uno sviluppo e uno stile di vita sostenibile, ai diritti umani, alla parità di genere, alla promozione di una cultura pacifica e non violenta, alla cittadinanza globale e alla valorizzazione delle diversità culturali e del contributo della cultura allo sviluppo sostenibile.” (ONU, 2015, p. 17)

L’Educazione allo Sviluppo Sostenibile (ESS) viene descritta come un approccio olistico che prevede nel programma di studi l’integrazione di contenuti molto eterogenei, quali: il

cambiamento climatico, la povertà e il consumo sostenibile ed allo stesso tempo crea contesti di apprendimento e di insegnamento interattivi e centrati sull'allievo.

L'ESS dovrà garantire agli studenti e quindi ai futuri 'cittadini della sostenibilità' (Wals, 2015; Wals e Lenglet, 2016 in UNESCO, 2017) delle competenze trasversali al fine di raggiungere gli obiettivi di sviluppo sostenibile previsti per il 2030. In particolare, secondo il programma, i futuri cittadini dovranno sviluppare molteplici competenze come ad esempio: il pensiero sistemico, quello critico, la capacità di previsione, la conoscenza della normativa, la visione strategica, l'auto-consapevolezza, la capacità di collaborazione, e la competenza di problem-solving integrato.

I *cittadini della sostenibilità* dovranno quindi possedere molteplici competenze che permetteranno loro di districarsi nella complessità delle sfide che i limiti del pianeta impongono.

Progetto e Sostenibilità

Da un punto di vista progettuale sono molti anni che le tematiche della sostenibilità vengono affrontate a partire dal pensiero teorico di Papanek (1973), Maldonado (1970) e Bonsiepe (1975).

Il designer come parte del problema veniva accusato da Papanek come un irresponsabile che mette nelle mani della collettività solamente oggetti inutili e dannosi ma allo stesso tempo veniva considerato come una figura potenzialmente centrale per la risoluzione dei problemi.

Secondo l'autore austriaco la progettazione per essere ecologicamente responsabile e socialmente rispondente deve essere rivoluzionaria e radicale nel senso più vero dei termini, deve votarsi al principio del minimo sforzo adottato dalla natura, al massimo della varietà con il minimo delle invenzioni, ovvero a ottenere il massimo con il minimo (Papanek, 1973, p. 323).

Sempre di responsabilità sociale dei progettisti parla Maldonado (1970) appellandosi ad una nuova 'speranza progettuale' che tenga conto della società, della cultura e dell'ambiente al fine di superare il 'nichilismo progettuale' imposto da una società che rifiuta ogni tipo di progettazione in quanto satura di benessere, beni e servizi.

In Papanek e Maldonado è comune il pensiero rivolto ai giovani progettisti che attraverso il design, inteso come progettazione, hanno il compito di contribuire alla trasformazione della società.

Nello stesso periodo la sensibilità ambientale in termini progettuali è avvertita anche da Bonsiepe G. secondo il quale era necessario un approccio progettuale di tipo sistemico,

[...] un disegno industriale che aspiri alla validità ecologica deve per forza orientarsi verso un nuovo approccio che non considera più l'oggetto isolatamente, ma come facente parte di un intero complesso di interazioni. Si tratta del cosiddetto approccio sistemico (Bonsiepe 1993, I ed. 1975, p. 62).

Nei primi contributi relativi al design responsabile sono evidenti la tensione morale e la critica alla società dei consumi, che dovrebbero caratterizzare l'attività dei progettisti. Da un punto di vista pratico e intellettuale uno dei lavori più coerenti con questi assunti teorici è senza dubbio il contributo di Enzo Mari che a partire dagli anni '60 si fa portatore di una progettazione etica guidata dalla volontà di 'cambiare il mondo' (Lotti, 2015). Per Mari il progetto è semplicità complessa, un oggetto ben progettato è portatore di valori che esulano dall'aspetto funzionale a favore di aspetti culturali, simbolici e politici (Mari, 2004).

Secondo Mari il designer non deve essere un mero esecutore a favore dell'industria e del consumo ma deve essere in grado di rispondere ai reali bisogni della società (Mari, 2001, p. 169), il progetto di design non deve essere semplice arte applicata ma deve caricarsi di valori altri; un tempo, come sostenuto da Munari (2008 VIII ed., p. 20, I ed. 1966), l'arte faceva parte della vita quotidiana di ognuno di noi, la produzione degli oggetti non era separata dai reali bisogni degli individui. Secondo Munari

Chi usa un oggetto progettato da un designer, avverte la presenza di un artista che ha lavorato per lui, migliorando le condizioni di vita e favorendo la trasformazione di un rapporto col mondo dell'estetica (Munari 2008, p. 20).

L'autore associa la figura del designer a quella dell'artista di questa epoca. "Non perché sia un genio ma perché con il suo metodo di lavoro riallaccia i contatti tra arte e pubblico; perché affronta con umiltà e competenza qualunque domanda gli venga rivolta dalla società in cui vive, perché conosce il suo mestiere, le tecniche ed i mezzi più adatti a risolvere ogni problema di design" (Munari, 2008 p. 28).

Da un punto di vista disciplinare e didattico il design per la sostenibilità si consolida negli anni 90' quando si sviluppa un orientamento progettuale di tipo ambientale supportato da criteri ecologici (Vezzoli, Manzini, 2007, p. 1); più in particolare il connubio tra pratica progettuale e ambiente viene definito con il termine ecodesign ovvero, come sostiene Brezet (1997, per UNEP, p. 4), un approccio alla progettazione che, durante le diverse fasi che contraddistinguono un prodotto, prende in uguale considerazione sia i requisiti di tipo ambientale che quelli tradizionali (funzionali, prestazionali, produttivi).

In un certo senso possiamo ritenere che nelle prime fasi di consolidamento metodologico, da un punto di vista puramente disciplinare, il design per la sostenibilità si orienta prevalentemente per aspetti di tipo tecnico — si fa riferimento alla selezione di materiali a basso

impatto ambientale, alla realizzazione di oggetti facilmente riciclabili e più in generale al concetto di *Life Cycle Design*¹; senza far alcun riferimento alle responsabilità sociali e culturali a cui si riferivano i padri del design responsabile.

Successivamente a livello teorico e didattico il design per la sostenibilità si sposta dal focus diretto sul prodotto per approdare a quello che viene definito design del servizio (Vezzoli *et al.*, 2014 p. 4).

La volontà di questo nuovo approccio è quella di spostare l'attenzione del progetto dalla progettazione e vendita di un singolo prodotto, all'offerta di sistemi di prodotto e servizi integrati in grado di soddisfare una particolare domanda di benessere.

L'orizzonte del progetto si espande quindi agli stili di vita ed alla qualità della vita, tentando di definire una sostenibilità che non riguarda più soltanto l'estetica, la composizione e l'impatto sull'ambiente dei materiali che compongono l'oggetto, ma, più in generale gli aspetti culturali e sociali del vivere sostenibile che viene trasmesso ai fruitori dal prodotto e dal servizio.

Laboratorio: Dietro le cose, il designer

Ritornando al laboratorio organizzato in occasione di COSè, questo è stato organizzato in due fasi che hanno portato gli studenti a comprendere il concetto di sostenibilità, quello di progetto ed infine alla realizzazione di un prototipo.

Ed è proprio dal riferimento ad *Ecolo* di Enzo Mari che nasce il Laboratorio *Dietro le cose, il designer*. *Ecolo*, un libretto d'istruzioni per realizzare un vaso di fiori a partire da imballaggi usati, è stato progettato da Mari con la volontà di trasmettere un messaggio critico al sistema-merce e, più in generale, al design utilizzato solo per vendere come a voler denunciare che “oggi nel design, ciò che si acquista non è un prodotto ma solo un'etichetta” (Mari, 2011 p. 129).

Il laboratorio, svolto negli spazi del Laboratorio di Design per la Sostenibilità presso il Design campus di Calenzano (UNIFI, Dipartimento DIDA), ha avuto la durata complessiva di tre ore.

Nella fase iniziale, durata circa un'ora, è stato introdotto il concetto Sviluppo Sostenibile declinato nelle sue quattro dimensioni fondamentali — ambientale, sociale, economica

¹ Il processo di Life Cycle Design (LCD) o progettazione a ciclo di vita consiste nel considerare nella fase progettuale i requisiti ambientali. L'obiettivo dell'approccio è andare a ridurre il carico ambientale associato ad un prodotto nell'intero ciclo di vita e in relazione alla sua unità funzionale. I principi su cui si fonda sono: la minimizzazione delle risorse, la scelta di risorse e processi a ridotto impatto ambientale, la scelta di risorse non tossiche e nocive, l'ottimizzazione della vita dei prodotti, l'estensione della vita dei materiali, la facilitazione del disassemblaggio.

ed istituzionale — e sono stati mostrati esempi di progetto nella direzione della sostenibilità con particolare riferimento alla dimensione etica del progetto. Sono stati mostrati alcuni lavori di Paolo Ulian come ad esempio *Drinkable watercard*, progetto realizzato per OPOS nel 2003 di cartoline che portano con sé, oltre ai saluti, anche acqua potabile per l'equivalente di un bicchiere o una fetta di pane, progetto che vuole sensibilizzare l'osservatore sulla scarsità di risorse in alcuni paesi del mondo con una riflessione critica sugli aiuti umanitari; *La folle guerra di Bush*, progetto realizzato per la mostra *Message on the bottle* nel 2007; *Ondesign*, che manda un messaggio contro la guerra su una pagina di giornale che diventa il packaging; *Una Seconda Vita*, centrotavola in ceramica realizzato per la Biennale di Ceramica Albisola nel 2006, nel quale la rottura accidentale della ciotola può trasformarsi da evento negativo a evento generatore di nuovi stimoli e nuove realtà.

Sono stati inoltre mostrati alcuni progetti di Enzo Mari, tra cui *Proposta per un'auto-progettazione del 1974*, "Un progetto per la realizzazione di mobili con semplici assemblaggi di tavole grezze e chiodi da parte di chi lo utilizzerà. Una tecnica elementare perché ognuno possa porsi di fronte alla produzione attuale con capacità critica (chiunque, ad esclusione di industrie e commercianti, potrà utilizzare questi disegni per realizzarli da sé). L'autore spera che questa operazione possa rimanere in divenire; e chiede a quanti costruiranno questi mobili ed in particolare loro varianti, di inviare le foto presso il suo studio, in piazzale Baracca, 10 – 20123 Milano" (Mari, 2001 p.1).

Altri esempi mostrati hanno riguardato la progettazione dei servizi proprio a voler far comprendere che il designer deve avere un approccio ai problemi di sostenibilità di tipo divergente e non specifico; in questo senso sono stati introdotti i concetti di car sharing, prima si progettava un'auto ora si progetta un servizio di mobilità; di bike sharing e più in generale di economia condivisa dove il designer assume il ruolo di mediatore tra i bisogni reali delle persone ed il loro corretto uso e consumo.

Gli esempi mostrati hanno voluto smuovere nelle menti dei giovani studenti il senso critico proprio delle prime teorie del design responsabile, la capacità di comprendere, valutare e ideare molteplici scenari — possibili, probabili e desiderabili — propri del fare progetto, al fine di dare degli input progettuali a quelli che saranno i futuri cittadini della sostenibilità.

La seconda fase del laboratorio è stata di tipo pratico.

I ragazzi sono stati invitati a progettare un vaso o un contenitore — con riferimento al citato *Ecolo* di Mari — partendo dal materiale fornito.

Ogni studente ha avuto a disposizione una bottiglia d'acqua in PET da 500ml e del cartoncino Bristol.

Per l'inizio della fase progettuale la tecnica utilizzata è stata quella del *brainstorming* (De Bono, rist. 2016, I ed.1970, p. 145) al fine di attivare negli studenti la capacità del pensiero laterale e generare quindi una moltitudine di alternative possibili. Il problema progettuale riguardava il rivestimento della bottiglietta in PET attraverso l'applicazione del cartoncino bristol.

Il *brainstorming* è una tecnica creativa che si caratterizza per queste tre peculiarità: stimolazione incrociata, sospensione del giudizio, convenzionalità dello scenario.

La stimolazione incrociata permette ai partecipanti di usufruire delle idee altrui per sviluppare e modificare le proprie idee “poiché tali idee provengono dall'esterno dell'individuo, possono servigli a stimolare le proprie” (ivi, p. 146); la sospensione del giudizio rende liberi i partecipanti di poter dire ciò che vogliono “l'importante è che non si compiano tentativi di valutare le idee” (ivi, p. 147) né positive, né negative; la convenzionalità dello scenario permette ai partecipanti di proporre le proprie idee anche contraddittorie senza far riferimento alle critiche altrui (ivi, p. 148).

La sessione di *brainstorming* è stata guidata da chi scrive con l'aiuto di Stefano Visconti. Al termine della sessione, durata circa 30 minuti, sono state selezionate le idee più promettenti ad ogni studente è stato assegnato un tema di progetto. Definito il tema di ogni studente, il lavoro è proseguito con un disegno su carta e con la realizzazione del prototipo. Il risultato raggiunto è stato più che soddisfacente, gli studenti hanno cercato di inserire nei progetti le nozioni precedentemente fornite, sia quelle di tipo tecnico/progettuale che quelle di tipo critico.

Conclusioni

Nei limiti che il nostro pianeta ed il nostro modello di sviluppo ci impongono, si aprono per il design importanti scenari di progetto e, come evidenzia Findeli (2001), altrettante opportunità didattiche.

Per quanto riguarda la progettazione diviene importante allontanarsi dal focus diretto sul prodotto e soprattutto dai suoi aspetti ingegneristici e tecnici e tentare di sviluppare nei futuri designer la responsabilità sociale e la carica etica del progetto. La complessità dei sistemi in cui viviamo e le relative problematiche dovute all'attuale modello di consumo portano ad una ridefinizione dell'atto progettuale stesso che necessita di una visione di tipo sistemico e quindi strategico, andando a interconnettere le varie aree disciplinari per poter progettare non solo prodotti ambientalmente preferibili, ma anche prodotti e sistemi socialmente e culturalmente sostenibili.

La sfida della sostenibilità e al contempo quella della complessità dei sistemi in cui ci troviamo a progettare, comportano la necessità di mantenere, soprattutto nelle fasi iniziali di progetto, una tipologia di pensiero divergente e abduttivo, così da comprendere prima ed interrelare poi, tutte le possibili connessioni tra le parti e gli attori della realtà che ci troviamo ad affrontare.

Associando le competenze fondamentali per la Sostenibilità (UNESCO, 2017, p.10) al mondo del progetto, possono essere tracciate delle possibili strade da percorrere, vi si possono scorgere alcune già in atto ed altre proprie del fare progetto:

- la *competenza di pensiero sistemico*, propria di alcune teorie e pratiche del fare progetto come ad esempio il *Design System* (Bistagnino, 2012), mira a sviluppare capacità di riconoscere e capire le relazioni e sviluppare capacità di analisi sui sistemi complessi individuando i diversi domini di appartenenza;
- la *competenza di previsione* (propria del fare progetto fin dai suoi assunti metodologici): capacità di comprendere e valutare molteplici futuri, di creare le proprie visioni per il futuro, di applicare il principio di precauzione, di determinare le conseguenze delle azioni e di gestire i rischi e i cambiamenti;
- la *competenza normativa*: capacità di capire e riflettere sulle norme e i valori che risiedono dietro le azioni di ognuno; e di negoziare i valori, i principi, gli obiettivi e i target della sostenibilità, in un contesto di conflitti d'interesse e compromessi, conoscenza incerta e contraddizioni;
- la *competenza strategica* (propria di quello che viene definito *design strategico*): capacità di sviluppare e implementare collettivamente azioni innovative che promuovano la sostenibilità a livello locale e oltre;
- la *competenza collaborativa* (propria del *Co-Design* e di quello che viene definito *Design Thinking* (Brown, 2008): capacità di imparare dagli altri; di capire e rispettare i bisogni, le prospettive e le azioni degli altri (empatia); di comprendere, relazionarsi ed essere sensibili agli altri (leadership empatica); di gestire i conflitti in un gruppo; e di facilitare un approccio collaborativo e partecipato alla risoluzione di problemi;
- la *competenza di pensiero critico*: capacità di mettere in dubbio le norme, le pratiche e le opinioni; di riflettere sui propri valori e le proprie percezioni e azioni; e di prendere posizione sul tema della sostenibilità;
- la *competenza di auto-consapevolezza*: l'abilità di riflettere sul proprio ruolo nella comunità locale e nella società (globale); di valutare incessantemente e motivare ulteriormente le proprie azioni e di gestire i propri sentimenti e desideri.

Formare dei progettisti sensibili ai mutamenti futuri significa probabilmente andare ad interconnettere molte delle cose già in atto dal punto di vista politico con il mondo del progetto, stimolando gli studenti ad una costante tensione critica e di ricerca.

Educare alla sostenibilità significa anche far comprendere ai futuri cittadini della sostenibilità che il pianeta è uno soltanto e non può certo essere buttato via come si fa con un *Kleenex*².

² cfr. citazione di inizio capitolo.

Bibliografia

- Bistagnino L. 2012, *Design Sistemico. Systemic Design. II edizione*, Slow Food Editore, Bra (CN).
- Bonsiepe G. 1975, ed. 1993, *Teoria e pratica del disegno industriale. Elementi per una manualistica critica*, Feltrinelli Editore, Milano, prima edizione fuori collana - prima edizione in sc/10 1975.
- Brezet H., Van Hemel C. 1997, *Ecodesign: A promising approach to sustainable production and consumption*, Delft University of Technology & UNEP- United Nation Environment Programme, Paris, France.
- Brown T. 2008, *Design Thinking*, Harvard Business Review, 06/2008 (pp. 84-92).
- De Bono E. 2016, I ed. 1970, *Creatività e Pensiero Laterale*, edizione Rizzoli Libri Spa/BUR Rizzoli (2016), Venezia, traduzione di Francesco Brunelli - titolo originale: Lateral Thinking. A Textbook of Creativity (1970), Mica Management Resources (UK) inc.
- Findeli A. 2001, *Rethinking Design Education for the 21st Century: Theoretical, Methodological, and Ethical Discussion*, «Massachusetts Institute of Technology Design Issues», Vol. 17.
- Lotti G., Marseglia M. 2018, *L'Anima delle Piccole Cose*, DIDA Press, Firenze.
- Lotti G., Giorgi D., Marseglia M. 2017, *Prove di design altro. Cinque anni di progetti per la sostenibilità*, DIDA Press, Firenze.
- Lotti G. 2015, *Enzo Mari, o del progetto critico*, Firenze Architettura (1, 2015).
- Mari E. 2011, Casavecchia B. (a cura di), *25 modi per piantare un chiodo*, Mondadori, Milano.
- Mari E. 2004, *La valigia senza manico*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Mari E. 2002, *Autoprogettazione?*, Edizioni Corraini, Mantova.
- Mari E. 2001, *Progetto e Passione*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Munari B. 1996, *Da cosa nasce cosa*, dodicesima edizione (2008) Gius. Laterza & Figli Spa, Roma-Bari.
- Munari B. 1966, *Arte come mestiere*, ottava edizione (2008) Gius. Laterza & Figli Spa, Roma - Bari.
- Papanek, V. 1973, *Progettare per il mondo reale. Il Design come è e come potrebbe essere*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano
- UNESCO 2017, *Educazione agli Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile Obiettivi di apprendimento*, Commissione Nazionale Italiana per l'UNESCO, Comitato Nazionale per l'Educazione alla Sostenibilità-Agenda 2030, Centro per l'UNESCO di Torino, Università per gli studi di Torino, ASviS, Torino.
- Vezzoli C., Kohtala C., Srinivasan A. 2014, *Product-Service System Design for Sustainability - LENS Learning Network on Sustainability*, Greenleaf Publishing Limited, Sheffield UK.
- Vezzoli C., Manzini E., 2007, *Design per la Sostenibilità Ambientale*, Zanichelli, Bologna.
- www.paoloulilian.it



Finito di stampare da
Officine Grafiche Francesco Giannini & Figli s.p.a. | Napoli
per conto di **didapress**
Dipartimento di Architettura
Università degli Studi di Firenze
Aprile 2021



Il *Festival COSè*, svoltosi in due edizioni (2016, 2017), è esempio di una progettazione di eventi volti alla valorizzazione del territorio ed alla riattivazione delle connessioni tra gli attori in essa presenti, quali imprese, associazioni, enti pubblici, scuole e cittadini. Tema centrale e conduttore del festival è l'educazione alle cose, per interrogarsi sul rapporto che abbiamo con loro e cercare – partendo dai più piccoli – di far crescere un nuovo modello di sviluppo maggiormente sostenibile. Il festival diventa quindi strumento volto alla connessione e all'aggregazione territoriale, oltre che mezzo di comunicazione per tematiche sociali importanti.

In questo panorama è possibile comprendere come le competenze del design possano applicarsi anche alla progettazione di eventi; dimostrando ancora una volta come le sue capacità di sintesi e catalisi di contributi diversi si mantengano anche in riferimento alla progettazione di festival, diventando addirittura il valore aggiunto della manifestazione stessa.

Irene Fiesoli, designer, Ph.D., è assegnista di ricerca presso il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Firenze. Ha conseguito il Dottorato di Ricerca in Architettura (curriculum Design) presso l'Università di Firenze e svolge attività di ricerca presso il Laboratorio di Design per la Sostenibilità (UNIFI DIDA), specializzandosi prevalentemente nell'ambito del Digital Design, del Design per la Sostenibilità e dello Strategic Design per i sistemi territoriali.

