



POLITECNICO DI TORINO  
Repository ISTITUZIONALE

Fare design e artigianato: nuovi approcci, comunità e territori

*Original*

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

*Availability:*

This version is available at: 11583/2742834 since: 2019-07-19T09:42:48Z

*Publisher:*

Media MD

*Published*

DOI:

*Terms of use:*

openAccess

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

*Publisher copyright*

(Article begins on next page)



Ferrara 17 Luglio 2019

Gentile prof. Claudia De Giorgi,

Le confermiamo che il suo articolo,  
“Fare design e artigianato: nuovi approcci, comunità e territory”,  
scritto assieme a Valentina Coraglia,  
dopo la fase di double blind peer review e di editing,  
è in fase di pubblicazione nel numero 7 di MD Journal.

Un saluto cordiale

Il Direttore scientifico di *MD Journal*

Alfonso Acocella

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Alfonso Acocella', written in a cursive style.

## **FARE DESIGN E ARTIGIANATO: NUOVI APPROCCI, COMUNITA' E TERRITORI**

**Claudia De Giorgi**, Politecnico di Torino, [claudia.degiorgi@polito.it](mailto:claudia.degiorgi@polito.it), Orcid 0000-0002-9667-5330

**Valentina Coraglia**, Politecnico di Torino, [valentina.coraglia@polito.it](mailto:valentina.coraglia@polito.it), Orcid 0000-0003-2098-6287

### **Sommario**

La riflessione sul rapporto tra design e territorio è più che mai accesa, 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 ad 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.

### **Parole chiave**

Nuove comunità, Artigianato, Cultura materiale, Riscoperta, Sperimentazione

### **Abstract**

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.

### **Keywords**

New communities, Crafts, Material culture, Rediscovery, Experimentation

## 1. Introduzione

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 regionali, 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 è protagonista della riflessione disciplinare: è evidente che la stessa accezione del territorio si è evoluta e, pur conservando l'attenzione alle connotazioni locali, si è ampliata in modo sorprendente, superando confini fisici e culturali in una condizione continua di “deterritorializzazione e riterritorializzazione” (Imbesi, 2014, p. 154) e prendendo come campo d'azione un mondo dilatato, da riscoprire e reinventare attraverso riflessioni a più teste e a più mani (designer, artigiani, antropologi, filosofi, esperti di materiali...) su temi che toccano, sfidandolo, il concetto di territorio come “giacimento” (Cristallo, 2014, p. 149) di identità culturale (Follesa, 2013), il rapporto con le genti, le risorse, le culture materiali ad esse legate e la dimensione stessa della nostra presenza sul pianeta.

## 2. Design e artigianato: nuovi approcci

Di seguito sono presentati alcuni nuovi 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 ad 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 appartengono, 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.

## 2.1 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, Vicky ha riscoperto un antico metodo vichingo per la produzione delle ceramiche (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.

01



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

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 Ostanta, 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).

02



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

## 2.2 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.

03



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

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 stati 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.

### 2.3 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.

04



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

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.

05



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

### 3. Riflessioni

Commoventi, sensibili, i casi studio analizzati guardano al passato con rispetto, preservano dall'oblio rinnovando i linguaggi dell'artigianato senza abdicare alla seduzione della perfezione ripetitiva, e 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 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 nuovi modi di fare progetto, che guardano al valore del territorio e della sua cultura in ottica replicabile ed esportabile, allargabile alla cura per il pianeta e per le 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 proposti, 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 Convenzione di Faro, emanata nel 2005 a Faro (PT) dal Consiglio Europeo, sottolinea il valore dell'eredità culturale per la società introducendo il concetto di "eredità-patrimonio culturale" e promuovendone l'accesso ai cittadini, in particolare giovani e soggetti svantaggiati. Sottoscritta dall'Italia nel 2013, è per ora ratificata da 17 stati membri del Consiglio Europeo, ma non dall'Italia.

## REFERENCES

Council of Europe, *Convention on the Value of Cultural Heritage for Society*, 2005. <http://www.coe.int/> [25 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", *MDJournal* n.4, 2017, pp. 60-73.

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

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

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