



**\_SICILIAINFORMA\_**

Notizie  
sul design  
insulare

## **Editoriale**

Siamo dunque alla quarta edizione del Laboratorio di disegno industriale tenuto da chi scrive nel Corso di Studi in Architettura dell'Università di Palermo. Il quinto numero della rivista è soprattutto dedicato a una specialissima esperienza tra Università e Impresa, basata su una formula innovativa che intreccia la ricerca scientifica con la concreta attività dell'azienda. Quest'anno presentiamo sette temi molto diversi e tutti accumulati dalla stessa intenzione progettuale: la combinazione di design di prodotto e comunicazione integrata che si risolve in un racconto aziendale, una storia intrigante che prende forma da una serie di indicazioni didattiche e aziendali ben progettate e offerte all'inizio del laboratorio.

Molto brevemente, BNP, dinamica azienda di Cinisi specializzata nella lavorazione dei metalli, propone nove stand-bike, ovvero parcheggi per bici per uso domestico (prodotto industriale) e per esterni (arredo urbano); al di là dei veri riferimenti concettuali per sostanziano forme diverse per usi analoghi, mi preme evidenziare il carattere sociale dell'operazione: un oggetto si potrebbe dire etico, tale da favorire uno stile di vita più sano ed ecologico che fa bene a chi lo adotta e a tutto il pianeta. Caruso Handmade, invece, mette in scena altre otto ricostruzioni storiche di arredi del grande architetto-designer palermitano Ernesto Basile, con aggiornamento materiale e immateriale e secondo un metodo scientifico già ben collaudato (Filippo Alison, Collezione "I maestri", Cassina), sviluppando l'attività già avviata l'anno scorso nello stesso Laboratorio. "Apprendo con grande soddisfazione – tiene a commentare il Sindaco di Palermo Leoluca Orlando – della possibilità che grazie all'attività dell'Università e di una industria palermitana di ebanisteria, alcuni dei più

pregiati modelli di arredamento progettati dal Basile torneranno a vivere e saranno destinati ad importanti mercati esteri. A tutti gli attori coinvolti in questo progetto, agli studenti, ai docenti, agli artigiani e agli imprenditori, va tutto il mio ringraziamento per un impegno che farà rivivere un nome dell'eccellenza culturale palermitana nel mondo". Covema, azienda di vernici per edilizia torinese, propone cinque ipotesi di brand, ovvero la progettazione d'un marchio, il coordinamento grafico degli artefatti comunicativi messi in campo (corporate image) e uno storytelling, cioè un racconto per immagini a mo' di fumetto, tale da esplicitare l'eccellenza bio d'una linea di colori che presto conta lanciare sul mercato. IDEA, Ente di alta formazione palermitano, dopo essere entrato in contatto con WASP (World's Avanced Saving Project), il principale centro di sperimentazione sulla stampa 3D in Italia, azzarda la rivoluzionaria idea di realizzare sedie stampate in 3D, personalizzate e corrette ergonomicamente, anzi medicalmente grazie all'apporto concreto d'un fisioterapista osteopata che assicura la postura quanto più corretta possibile; come avrò modo di evidenziare nel mio articolo a p. 10, l'eccellenza – storicamente conclamata – del design italiano dipende anche da questo: la singolare capacità di attingere da ambiti disciplinari diversi le informazioni che servono per migliorare il progetto. Palumbo Marmi, azienda di Trabia dotata di robot di ultima generazione, propone sette lavabi in marmo da abbinare agli altrettanti moduli da rivestimento parietale già prodotti l'anno scorso nello stesso laboratorio, secondo il medesimo concept e un'idea genetica di coordinamento. Vivo D'Emilio – brand catanese nato dallo storico negozio Tito D'Emilio, il cui fondatore è insignito nel 2008 dal Comosso d'Oro – ingaggia gli allievi architetti nella progettazione di tappeti configurati secondo un'innovativa e raffinata tecnologia, messa in campo dall'azienda danese Ege, che permette di riprodurre qualunque tipo d'immagine su pavimentazione tessile; anche in questo caso si tratta d'un lavoro già avviato l'anno scorso, che viene ora implementato da tre a ben dodici collezioni di tappeti.

Laboratorio Palermo, infine, non è un'azienda, ma rappresenta in questo Laboratorio industriale un tema "aziendale" come gli altri, ovvero una stuzzicante sfida progettuale per gli allievi architetti; Movimento culturale animato da Philippe Daverio, è volto a valorizzare e comunicare al meglio il percorso arabo-normanno palermitano, di recente dichiarato Patrimonio Mondiale dell'Umanità dall'UNESCO; così cinque aziende si prestano per realizzare altrettanti prototipi in relazione alla propria attività (BNP, reggilibro in metallo; Caruso Handmade, "Gioco del truffatore" in legno; IDEA, puzzle tridimensionale in plastica (PLA) stampata in 3D; Palumbo Marmi, presse-papier in marmo; e Vivo D'Emilio, tappeto in moquette) pensati come merchandising museale.

La seconda parte della rivista è poi dedicata a interessanti lavori di progettisti siciliani, che si distinguono altrove, o a pregevoli esperienze progettuali condotte sul territorio siciliano. Così, ad esempio, Franco Achilli presenta la

nuova Accademia di Design, Pittura | Arti Visive e Scenografia MADE, a Ortigia (SR), destinata a giocare un ruolo importante nella Sicilia orientale (e non solo). Sempre ragionando di formazione, intorno alla Didattica del Design, Elia Maniscalco, un brillante neo-laureato nel Corso di Studi in Disegno industriale a Palermo, dopo una serie d'illuminanti esperienze tra la Spagna e l'Inghilterra, rileva, sulla propria pelle, i pro e soprattutto i contro dell'insegnamento del Design nelle università italiane. Da una prospettiva ben diversa, Vincenzo Castellana, docente di Design System, suggerisce una prospettiva sul ruolo che il design sistemico può svolgere in Sicilia. Ancora, a sottolineare l'eccellenza del design insulare, Joselita Ciaravino rileva la bellezza scultorea degli arredi neo-liberty dell'architetto Pierpaolo Monaco. Sul versante accademico, tre docenti del Corso di Studi in Disegno industriale di Palermo presentano una caratterizzante linea di ricerca: l'estetologa Elisa Di Stefano introduce l'Estetica-della-vita-quotidiana, strettamente legata agli oggetti d'uso; il semiologo Dario Mangano offre una gustosa riflessione sul Food Design, spiegando sottilmente come la tradizionale cucina della nonna sia un piatto nudo e cucinato (!); mentre il designer Benedetto Inzerillo approfondisce il ragionamento sui nuovi scenari del Car Design. La rivista è poi impreziosita dall'articolo di Manlio Speciale sull'ornamento botanico delle opere di Ernesto Basile, con considerazioni tanto tecniche quanto estetico-filosofiche. E ancora al Basile, è dedicato l'articolo di Giulia Argiroffi e Danilo Maniscalco che, insistendo sul valore sociale, oltre che progettuale, della (sua) architettura, a partire da una proposta di ricostruzione della Villa Deliella, riportano il ragionamento sugli arredi ricostruiti da Caruso Handmade e su altre esperienze significative tali da innescare, se messe in sinergia, un "Effetto Basile" ovvero un circolo virtuoso fatto di riscatto sociale e di rinascita estetica del territorio palermitano. Ed è questo che si propone "Sicilia InForma": fare del design un esperimento sul sociale e una celebrazione della bellezza... progettata.

Un ulteriore motivo di pregio della rivista, a partire da questo quinto numero, è il nuovo progetto grafico a opera di Antonio Giancontieri (Atelier 790), abile designer da anni attivo sul territorio siciliano e non soltanto. Questo si risolve in una sorta di "grafica invisibile", che si sovrappone al contenuto ma anzi lo lascia respirare perché emerga chiaramente. Ne discende una configurazione molto leggibile, priva di trovate pirotecniche ma non per questo di espressività. È così che Sicilia InForma si propone come una rivista sapientemente progettata – potremmo dire designed – senz'altro in linea con la contemporaneità tipo-grafica.

**Dario Russo**

#### Sicilia InForma

n3 Ottobre 2016  
In corso di registrazione presso  
il Tribunale di Palermo  
ISSN 2385-1260

#### Editore

110eLAB / Palermo  
info@110elab.com  
www.110elab.com+

#### Peer Review

I testi sono sottoposti a blind review e valutati  
da parte di esperti esterni

#### Direttore Scientifico

Dario Russo

#### Direttore Responsabile

Carla Condorelli

#### Comitato di edizione

Tiziano Aglieri Rinella  
Fabrizio Avella  
Vincenzo Castellana  
Marzio D'Emilio  
Elisabetta Di Stefano  
Santo Giunta  
Benedetto Inzerillo  
Angelo Pantina  
Luigi Partitucci  
Pier Paolo Peruccio  
Federico Picone  
Manuela Raimondi  
Antonio Scontrino  
Cesare Sposito  
G. Massimino Ventimiglia  
Pasquale Volpe  
Alessia Zorloni

#### Progetto Grafico e impaginazione

Atelier790 / Palermo

#### Stampa

Zetaprinting s.r.l. / Palermo

#### Copertina

Fabio Florio, Face to Face | Palumbo Marmi, 2016

#### Terza di copertina

Fabio Florio, Caruso Handmade 2016

#### Quarta di copertina

Fabio Florio, DESIGN4FANS | LP, 2016

# Indice

---

**1** Editoriale

---

**6** **BNP** Palermo Cycling City  
**Maurizio Carta**

---

**12** **CARUSO HANDMADE** Ricostruire il passato per progettare il futuro  
**Massimiliano Marafon**

---

**18** **COVEMA** Il racconto come origine del progetto  
**Federico Picone**

---

**22** **IDEA** La stampa 3D incontra il design medicale  
**Dario Russo**

---

**28** **LABORATORIO PALERMO** La politica è nelle cose  
**Riccardo Culotta**

---

**32** **PALUMBO MARM** Amati amanti tra tradizione e innovazione  
**Walter Angelico**

---

**38** **VIVO D'EMILIO** Il design è come l'amore: si fa in due  
**Alberto Caruso**

---

**46** **Nuovi Argonauti delle arti** Sbarca a Siracusa MADE Program  
**Franco Achilli**

---

**50** **Ernesto Basile** La Necessità del Disegno  
**Manlio Speciale**

---

**52** **Effetto Basile** Ricostruire Villa Deliella  
**Giulia Argiroffi, Danilo Maniscalco**

---

**54** **Everdyday Aesthetics** Una disciplina filosofica per le pratiche quotidiane e gli oggetti d'uso  
**Elisabetta Di Stefano**

---

**56** **Disegnare la leggerezza** Il design tra scultura e artigianato  
**Joselita Claravino**

---

**58** **Il progetto del cibo** Dalla ricetta della nonna al food design  
**Dario Mangano**

---

**60** **Car Design** Nuovi Scenari  
**Benedetto Inzerillo**

---

**62** **Per un progetto del sistema prodotto in Sicilia**  
**Vincenzo Castellana**

---

**64** **Critica dell'Eduzione Pura** Dal sapere al saper fare

---

**66** Segnalazioni

---

# IDEA

## Quando la stampa 3D incontra il design medicale

Dario Russo

L'Ente di formazione IDEA partecipa al Laboratorio di disegno industriale quest'anno per la prima volta; ma i prodromi di tale avventura risalgono a un paio di anni fa. Nel 2014, Claudio Simonetti, appena laureato in Disegno industriale (Palermo), mi parla dei suoi progetti in stampa 3D, su cui fonda uno studio, Design Easy, insieme alla graphic designer Jessica Longo. I due mi presentano Massimo Moretti, che li ha forgiati dando loro una stampante 3D Delta WASP, progettata e costruita da lui stesso. Moretti non è un uomo normale... è una specie un alieno! È un inventore folle, un demiurgo, un artista del suo genere e progettista prolifico; soprattutto è l'ideatore di WASP, uno dei centri di sperimentazione sulla stampa 3D tra i più evoluti del mondo. Se parlate con lui, vi dirà che le sue migliori invenzioni sono altre. Probabilmente vi racconterà del suo *Predispositore mentale* trascinandovi su un piano mistico-filosofico; ma noi - infatuati della stampa 3D - ben sappiamo che il suo capolavoro in fieri è WASP: World's Advanced Saving Project, "tecnologie avanzate per salvare l'umanità". In questa prospettiva, WASP realizza stampanti 3D sempre più grandi, come la

Delta WASP 3 m, in grado di materializzare oggetti all'interno di un cilindro dal diametro di 90 cm e 1 m di altezza, o addirittura la Big Delta, che stampa in materiali locali, come l'argilla o il detrito (km 0), con una quantità di energia rinnovabile minima. Il processo di produzione - la stampa 3D - è piuttosto semplice: tre braccia meccaniche, regolate da un software, depositano livelli sovrapposti di materiale su un piano; spesso si tratta di plastica (PLA), ma va benissimo anche la terra bagnata, il cibo e qualunque altro materiale fluido-denso. Le possibili applicazioni sono tante, virtualmente infinite, dal food design, appunto, al design medicale, come si sta già facendo con tutori stampati ad hoc, molto più performanti di quelli tradizionali in gesso, o perfino organi interni. Ecco dunque cosa rappresenta WASP per un designer: una porta sul futuro, la grandiosa opportunità di umanizzare una tecnica ancora bruta, che si va evolvendo alla velocità della luce; anche perché WASP ha di recente sfornato il Light Extruder, che fotografa a lunga esposizione. Cogliendo al volo tale opportunità, ho immediatamente invitato Moretti a Palermo. Nel novembre





27.

del 2014, ho organizzato un suo seminario nel Laboratorio di architettura d'interni del professor Santo Giunta (Corso di Studi in Architettura), su "La stampa 3D per la casa in argilla"; e ho introdotto una sua conferenza presso l'Ordine degli Architetti su "3D Printing Future". Nel luglio del 2015, grazie all'interessamento del professor Renzo Lecardane, perduto dai miei racconti su Moretti, ho condiviso con lui una conferenza sul rapporto tra Design e stampa 3D nel cuore della Sicilia, a Nisemi, in un ciclo di conferenze intitolato "Architettura e città al tempo della crisi". Ed ecco che entra in gioco IDEA. Nel dicembre del 2015, Lecardane, più infervorato che mai, coinvolge me e la professoressa Zeila Tesoriere nel Comitato Scientifico di un Workshop di Alta Formazione, organizzato da IDEA insieme a WASP, per l'applicazione architettonica della Big Delta, la prodigiosa macchina di Moretti in grado di stampare case. Piccolo flash back. Qualche tempo prima Flavio Gioia, iscritto al Corso di Studi in Disegno industriale, torna dall'Erasmus (Lisbona) con un asso nella manica: ha preso dimistichezza con la stampa 3D. Ben contento

di ciò, lamenta a Palermo un arretramento didattico-tecnologico; ma non sa che anch'io ho un asso nella manica: Massimo Moretti. Così mi chiede di seguire la sua Tesi di Laurea come relatore e c'imbarchiamo in un gioco: EXTRO, il progetto d'un mattoncino polidirezionale stampato in 3D'. Il suo lavoro è encomiabile, ma la Commissione di Laurea non lo apprezza. Quindi lo invito a presentarsi da Moretti (a Massa Lombarda) con l'intento di entrare a far parte del suo team. Pazzo Moretti, perché genio, e pazzo Gioia, che irrompe di notte senza preavviso! Ebbene, alcuni mesi dopo, Gioia è l'uomo all'Avana - cioè a Palermo - WASP col compito di seguire le operazioni del Workshop organizzato da IDEA. Più tardi, progetterà una stampante a luce professionale e girerà il mondo, ma questa è un'altra storia... Il Workshop si risolve in un'esperienza intensa e per certi versi inedita. Desiderosi di progettare la casa ecologica, tecnologica, intelligente, stampata in 3D con materiali locali, economica, anche e soprattutto sul piano energetico, in concerto con Lecardane e Tesoriere, invito un paio di colleghi, Fabrizio Avella, per la modellazione 3D, e Alberto Forte, per

- 27. Fabio Florio, Organix, 2016
- 28. Sara Messana, Organix, IDEA 2016
- 28. Roberto Rizzo, Wings, IDEA 2016



28.

implementare la tecnologia di stampa 3D con applicazioni botaniche, e alcuni professionisti altamente specializzati, Mario Butera, per la gestione dell'energia, e Oreste De Caro, esperto di illuminotecnica e di domotica, nonché Simonetti e Longo per affiancare Gioia nella fase di stampa. L'esperienza, dicevo, è intensa, grazie anche alla partecipazione degli architetti fondatori di IDEA, Fausto Giambra e Fabrizio Fiscelli, e di un pugno di allievi scelti, col mouse fra i denti<sup>2</sup>. Nel gruppo, c'è anche Federica Ditta, che fa tesoro del Workshop per sostenere la sua Tesi di Laurea in Disegno industriale (Palermo) su un modulo abitativo interamente stampato in 3D in circostanza d'emergenza<sup>3</sup>. Come da copione, anche lei è abbondantemente criticata dalla Commissione di Laurea e in seguito assunta da Moretti, che ne apprezza il talento. Quanto agli esiti del Workshop, intanto, volendo realizzare qualcosa in tempi rapidi e nel Campus universitario palermitano, concentriamo gli sforzi su una Panca Aurea e un Hortus Conclusus. Sono i primi vagiti - sperimentazione in fieri - d'un percorso incentrato sull'applicazione della stampa 3D nell'architettura

e nel design che intendiamo sviluppare. Finalmente, nel marzo del 2016, IDEA partecipa al mio Laboratorio di disegno industriale per progettare una strategia di comunicazione indirizzata al crescente numero degli appassionati di stampa 3D ovvero *new makers*, i quali usano la sofisticata tecnologia digitale con l'approccio manuale del vecchio artigiano<sup>4</sup>. *Iperartigianato*: così ho intitolato la mia relazione al Convegno internazionale sull'Environmental Design organizzato da MAD nel 2015<sup>5</sup>. In questa prospettiva, concerto con IDEA un interessante brief da sottoporre ai miei allievi: la sedia stampata in 3D. È qui viene il bello. Per mettere a segno un progetto con la "P" maiuscola, bisogna non soltanto impadronirsi di questa tecnologia, ma anche ragionare sulle possibilità di sviluppo progettuale che questa permette. La stampa 3D, ad esempio, può dar luogo a oggetti di plastica, o in questo caso arredi, senza l'uso di stampi, che richiederebbero un certo investimento economico e implicherebbero una serie industriale di esemplari identici per ammortizzare la spesa. Con la stampa 3D si stampa un pezzo alla volta. E si tratta di un pezzo "unico"

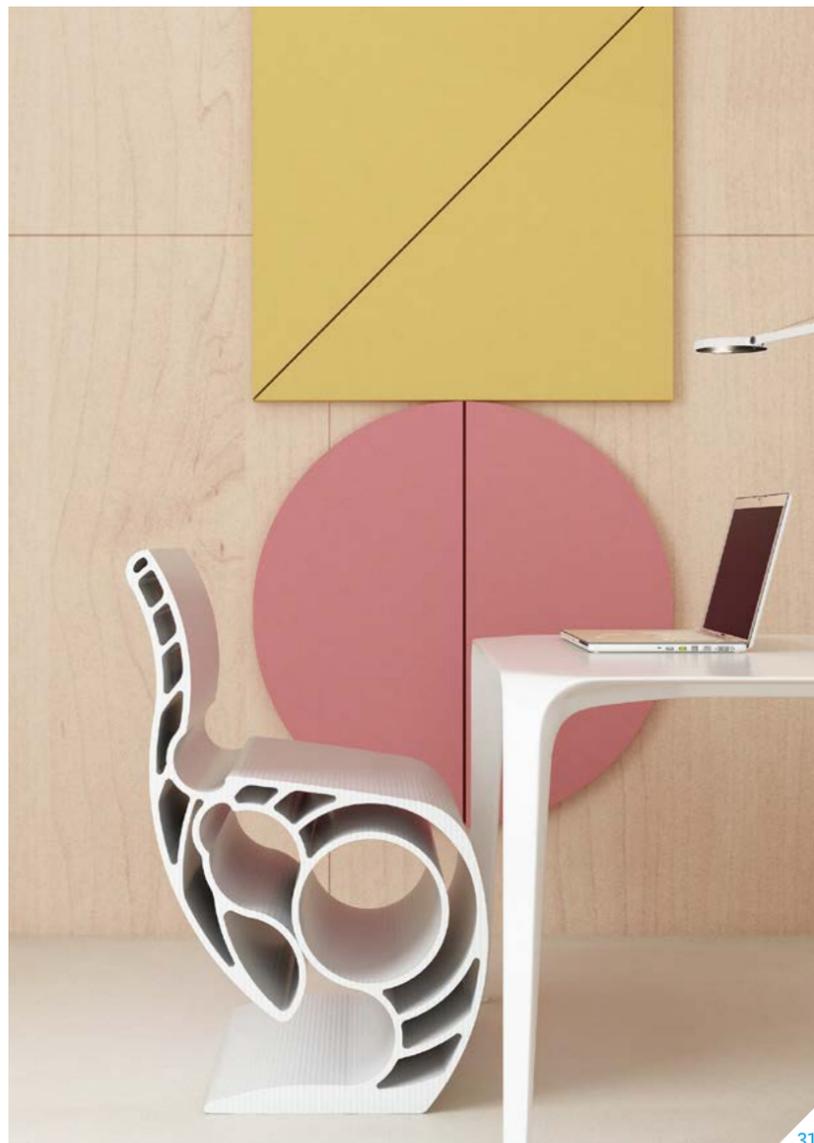


30.

– personalizzato, fatto ad hoc – con lo stesso costo di produzione (unitario).

Perché allora produrre tante sedie tutte uguali per gente che non viene certo fabbricata con uno stampo? Non intendiamo qui riferirci all'elogio dell'imperfezione di Gaetano Pesce (paradigmatica la sua Collezione di arredi *Nobody's Perfect* per Zerodisegno), né parliamo di bisogni spirituali o simbolici che ci differenzierebbero molto uno dall'altro. Siamo ben diversi anche fisicamente o se non altro dimensionalmente, con buona pace di Le Corbusier, che proponeva un oggetto-tipo pensato appunto per un bisogno-tipo<sup>6</sup>. Meglio sarebbe rivedere il progetto della sedia – o di una sedia – mettendo a fuoco la persona e la sua postura corretta, in direzione salutare prima ancora che ergonomica. Un designer in quanto tale, però, non ha necessariamente cognizioni specialistiche di postura e fisiologia del corpo umano; cose da tenere in considerazione per dare qualità alla funzione pratica di una sedia. Ecco perché mi rivolgo a uno specialista, Dario Cardinale, abile fisioterapista osteopata, che non sa nulla di sedie (di processi di produzione, di materiali, di tecniche di lavorazione...), ma sa tutto di postura. Questo è un quid del design italiano storicamente conclamato: ricercare informazioni e soluzioni in ambiti diversi, ad esempio nella medicina, per arrivare a configurazioni ottimali e dunque innovative. Questo è il caso di Marco Zanuso, il quale ricava da un reparto di studi della Società Pirelli il nastro Cord che sostanzia l'imbottitura delle sue poltrone, o dei fratelli Castiglioni, che mettono in forma diversi pregevoli arredi (sgabelli e lampade) assemblando oggetti presi in prestito qua e là alla maniera neo-dadaista. Quanto a noi, abbiamo considerato la progettazione d'una sedia stampata in 3D efficacemente personalizzabile sulle esigenze specifiche – e posturali – d'una persona con un approccio medicale ben preciso. A mo' di esercizio didattico, abbiamo fatto una simulazione considerando alcuni parametri standard che sfidano il *Manuale dell'Architetto* in termini di dimensioni e proporzioni; lo schienale ad esempio funziona bene a una certa inclinazione, mentre le anche devono essere più alte delle ginocchia, il che vuol dire che il sedile è leggermente inclinato, e così via.

In questa prospettiva, il Laboratorio ha prodotto otto sedie, tutte caratterizzate da uno spunto concettuale ma sempre incentrate sulla postura più medicalmente corretta, e pensate per essere stampate in 3D. Valentina Brusca mette in scena



31.



32.



34.



33.



35.

*Duna*, per flettersi sinuosamente accogliendo il corpo che vi si adagia; rilassante e abbracciante anche visivamente. Alessandro Massaro propone la *Plump Chair*, fatta di cerchi concentrici che conferiscono alla struttura elasticità e fanno sì che lo schienale si fletta leggermente sotto il peso del corpo. Martina Camarda offre un'illusione ottica: una sedia che viene fuori da un'altra della quale costituisce percettivamente la struttura, *Matrioska*. Gabriella Buttitta rilancia: *Ideas* – anagramma di "sedia" – si presenta come un parallelepipedo-libreria per trasformarsi, giocosamente, in due sedie che possono allungarsi, diventare tavolino e compiere altre folli acrobazie; il tutto a misura di bambino. La *Lightness*, di Ángela Peligro Dominquez, che s'ispira alla tela del ragno come pure al processo di stampa 3D con filamento plastico, si risolve nella più leggera e insieme resistente configurazione possibile, ovvero nella quantità di materia minima. Sara Messana, ossessionata dal carattere tecnologico del progetto, concepisce la sedia come visione ingrandita d'un organismo al

microscopio, una sorta di tessuto osseo: *Organix*. Non meno interessante è la seduta di Roberto Rizzo *Wings*: scultorea, simmetrica ed espressiva del dualismo pieno/vuoto tipico della cultura giapponese. La *Swing Chair*, di Carlo D'Alberti, infine, è un punto di arrivo: la massima evoluzione tecnologica – in 3D – che parte dalla mitica sedia a oscillazione libera, con struttura in tubolare metallico, progettata da Marcel Breuer nel Bauhaus degli anni venti, prosegue negli anni trenta con la *Zig Zag*, in legno, di Gerrit Rietveld, culmina nella *Panton Chair*, disegnata da Verner Panton negli anni cinquanta e, dopo innumerevoli altre versioni per lo più in plastica, torna a oscillare in PLA, nella *Swing Chair*. Otto sedie, dunque, che non equivalgono semplicisticamente a una scelta estetica, ma che traggono la loro estetica da una formidabile triangolazione: processo di stampa 3D, il che vuol dire software e produzione per livelli stratificati, perfetta rispondenza a parametri ergonomici, antropometrici e soprattutto posturali (medicali) e – *last but not least* – una buona dose di sogno e follia progettuale.

#### Note

<sup>1</sup> Flavio Gioia, *EXTRO | Design generativo per un mattoncino polidirezionale* (diss.), Palermo 2015. In seguito, il progetto di Gioia entrerà a far parte della Collana di e-book "ProTesi | Materiali di design", [www.110elab.com](http://www.110elab.com).

<sup>2</sup> Antonio Cannizzaro, Giuseppe Conti, Noemi De Sieno, Martina Derito, Adriana Grizzaffi, Saverio Mogavero, Claudia Santangelo, Michele Smeraglia.

<sup>3</sup> Federica Ditta, *Living 3D | Modulo abitativo stampato in 3D in condizioni di emergenza a carattere sociale* (diss.), Palermo 2016.

<sup>4</sup> Cfr. Chris Anderson, *Makers. The New Industrial Revolution* (2012), trad. it. *Makers. Il ritorno dei produttori. Per una nuova rivoluzione industriale*, Rizzoli Etas, Milano 2013.

<sup>5</sup> Dario Russo, *La stampa 3D come l'iperartigianato. Utopia techno | eco | logica per la configurazione di un mondo migliore*, in MDA (a cura di), *Environmental Design. 1st International Conference on Environmental Design*, De Lettera, Milano 2015, pp. 95-106.

<sup>6</sup> «Gli objets-membres humains sono degli oggetti-tipo che rispondono a dei bisogni-tipo: sedie per sedersi, tavoli per lavorare, apparecchi per illuminare, macchine per scrivere, cassetti per mettere in ordine», *Le Corbusier, L'art décoratif d'aujourd'hui*, Crès, Parigi 1925, pp. 77-78.

<sup>7</sup> Cfr. Marco Zanuso, *Disegno industriale in Italia. Esperienza di un disegnatore*, in Marco Zanuso, *Scritti sulle tecniche di produzione e di progetto*, a cura di Roberta Grignolo, Silvana Editoriale | Mendrisio Academy Press, Milano 2013, pp. 156-165.