

Abstract

Tesi specialistica in disegno industriale e comunicazione visiva 2007

“Gli scenari del Riuso”

di Sara Palumbo

Questa tesi, a prima vista inusuale per il contesto in cui viene proposta, vuole rappresentare, invece, uno strumento strategico nelle mani del caso aziendale Artwo (e di chi avrà voglia di abbracciare questo ambito di progettazione).

Da una indagine sullo scenario contemporaneo, chiaramente nel settore del design, e a partire da quelle che sono state le origini del fenomeno in esame, lo studio tratterà le linee guida per un corretto progetto di riuso, quindi per un successo in termini di riscontro nel mercato. L'indagine ha permesso di sondare il panorama dei prodotti catalogabili come progetti di riuso, registrandone il successo anche in termini di permanenza sul mercato, fino a trarne delle “regole” come possibili indicatori di gradimento. Il prodotto finale si propone come un veicolo di trasmissione di una modalità di fare design, con attenzione alle problematiche di impatto ambientale e delineando un circuito per un design sostenibile, nel tentativo di creare le basi di una teoria e una pratica progettuale.

Le profonde trasformazioni che investono il mercato richiedono al mondo produttivo nuove forme di pensiero e metodologie di azione. Ma è possibile ideare e studiare delle regole che intervengano in un contesto

tanto complesso come quello del mercato?

Da un'analisi più attenta emerge che, come scrive J. L. Le Moigne, “la complessità è nel codice e non nella natura delle cose... e dunque... se costruita, la complessità più inestricabile diventa progettabile”. Il fenomeno prodotto non è in sé né semplice né complesso; quindi è chi l'osserva che lo percepisce, sulla base della sua esperienza cognitiva ed emozionale in termini di disordine, molteplicità di elementi, difficoltà...

“Il problema dell'osservatore progettista”, afferma Edgar Morin, “appare capitale, critico, decisivo (...) deve disporre di un metodo che gli permetta di progettare la molteplicità dei punti di vista e poi di passare da un punto di vista all'altro. Deve disporre di concetti teorici che invece di chiudere e isolare le entità, gli permettano di circolare produttivamente”.

Ed ancora: “dobbiamo camminare su quattro zampe: la zampa dell'empirismo, quella della razionalità, dell'immaginazione e del controllo. La complessità richiede una metodologia che sia in grado di cogliere i legami e le articolazioni che si instaurano al suo interno, e, soprattutto, in grado di raccogliere le indicazioni che emergono sul suo cammino, mutando, se necessario, in base ad esse”.

Strategia dunque come parola d'ordine per affrontare la complessità del reale. “Non c'è ricetta semplice per la complessità (...) La complessità richiede strategia, perché solo la strategia può consentirci di avanzare entro ciò che è incerto e aleatorio”. La parola strategia non indica un programma predeterminato che è sufficiente applicare nel tempo. Consente, muovendo da una decisione iniziale, di ipotizzare un certo numero di scenari per l'azione, che potranno essere modificati secondo le informazioni che arriveranno nel corso dell'azione e secondo le incognite che sopraggiungeranno e perturberanno l'azione. Strategia, dunque, come modello competitivo...

Bibliografia

Libri

- > De Menchelli, *Le avanguardie artistiche*, Feltrinelli
- > G.C.Argan, *L'arte moderna 1770 1970*, Sansoni
- > Bruno Munari, *Artista e designer*, Universale La Terza
- > Gillo Dorfles, *Introduzione al disegno industriale*, Piccola Biblioteca Einaudi
- > Gui Bonsiepe, *Teoria e pratica del disegno industriale*, Feltrinelli
- > Van Onck, *Design, il senso delle forme dei prodotti*, Lupetti
- > A.Marcolli, *Teoria del campo*, Sansoni
- > Rudolf Arnheim, *Arte e percezione visiva*, Feltrinelli
- > Bruno Munari, *Fantasia*, Universale La Terza
- > Ugo La Pietra, *Ridesign*, Vacilla Edizioni
- > Tom Dixon, *Rethink*, Conram Octopus Limited 2000
- > Bruno Munari, *Arte come mestiere*, Universale La Terza
- > F. Fabbri, *Storia e gloria del Ready made*
- > Donald A. Normann, *Emotional Design: Why we love (or hate) everyday things*, Apogeo
- > Donald A. Normann, *The design of everyday things*, Apogeo
- > Lea Vergine, *Quando I rifiuti diventano arte*, Skira
- > Alastair Fuad-Luke, *The Eco design Handbook*, Thomas&Hudson
- > Alastair Fuad-Luke, *Eco Design*, 2006, Revised Edition
- > V. Pasca, V. Trapani, *L' Ecodesign in Italia: una nuova professione tra etica e ambiente*, Scenari del giovane design.
- > L. Pietroni, *Idee e progetti dall'Europa e dal mondo*, Editori di Comunicazione Lupetti, 2001
- > Decio Giulio Riccardo Carugati, *Grandi arti contemporanee*, Electa
- > Karsten Schischke, Marcel Hagelüken, Gregor Steffenhagen Fraunhofer IZM, *Una Introduzione alle strategie dell'Ecodesign: Perché, cosa e come*. Berlin, Germany
- > C.Martino, *Design for Made in Italy, from Roma to Lazio*. A.A.V.V. C. Martino, L. Di Lucchio, L.Imbesi, S.Lucibello, F.Dal Falco, T.Paris. Ed. Rdesignpress, Roma, 2007 ISBN 888981911-1.
- > C.Martino. Gaetano Pesce-Materia e Differenza, volume, 2° edizione, Marsilio Editori, Venezia, collana Universale di Architettura fondata da Bruno Zevi, pp.96. 2006. ISBN 978-88-317-8928-8
Prima edizione del 2003. Gaetano Pesce-Materia e Differenza, volume edito da Testo & Immagine di Torino, collana Universale di Architettura fondata da Bruno Zevi, pp.93. ISBN 88-8382-079-7
- > C.Martino. Note sul design degli anni Novanta e Semiotica della design e della durata in: *Antologia di saggi sul design in quarant'anni di Op.cit*; a cura di Alessandra De Martini, Rosa Losito e Francesca Rinaldi, ed. Franco Angeli, Milano 2006. Già pubblicati in *Op.cit* e entrambi citati dal prof. De Fu-sco nel volume sul *Made in Italy*.
- > C.Martino. "Semiotica della design e della durata", in *Op.Cit*, selezione della critica contemporanea n°110, ed. Electa Napoli, pp. 16-27. 2003. ISBN 88-510-0150-2

Web sites

www.wikipedia.it
www.freitag.de
www.demano.net
www.brandinatheoriginal.it
www.marcomorosini.it
www.mareikegast.de
www.fontanarte.com
www.zanotta.it
www.edra.com
www.moroso.it
www.driade.it
www.flos.net
www.artemide.com
www.cappellini.it
www.suppanen.com
www.tordboontje.com
www.sebastianberne.com
www.amdl.it
www.elultimogrito.co.uk

www.jam.com
www.artwo.it
www.campanas.com.br
www.indarte/opposte.it
www.droogdesign.nl
www.laboratorilambrate.t
www.danines.it
www.luoghinoncomuni.it
www.garito.it
www.matech.it
www.bestup.it
www.ecodesignarc.info

Testi e pubblicazioni

- > La società degli oggetti, a cura di Gianfranco Marrone ed Eric Landowski
- > Psicopatologie degli oggetti quotidiani, Alfredo M. Ronchi
- > "Op. cit.", Electa Napoli, Design e Ready Made, Angelo Capasso
- > La pelle della cultura, Derrick de Kerckhove
- > Diid n°5, Ready Made, Gangemi editore
- > Ottagono n° 1 , "Design UK, industria a sè" di Valentina Croci
- > Ottagono n° 1 , "Inno alla gioia" di Eleonora Capelli
- > Ottagono n° 1 9, "Materiali come medium espressivi" di Valentina Croci
- > Ottagono n° 191, "Viaggio sul pianeta delle nuove idee" di Eleonora Capelli, Daniela Patanè, Mattia Martini
- > Materials Journal. Materiali innovativi e trasferimento tecnologico
- > La Repubblica delle Donne, 6 maggio 2006, "Design Craft" di Giuliana Zoppis
- > Ottagono n°19 , ottobre 2006, "La caffettiera del masochista" di Valentina Croci
- > La Repubblica delle Donne, ottobre 2005, "Dalle favelas al Moma" di Barbara Casavecchia
- > Una base teorica per l'analisi semiotica degli oggetti d'uso, Giampaolo Proni, dicembre 2000
- > La Repubblica, 21 gennaio 2006 , "Prove tecniche di creatività" di Aurelio Magistà
- > La Repubblica, 2 settembre 2006, "Design giovane, se la forma (esterna) conta più della sostanza" di Aurelio Magistà
- > Interni, 2 marzo 2006 , "Uno, 100, 1000 pezzi" Autoproduzioni, di Antonella Galli
- > Disegno Industriale, formazione e ricerca n°5, ed. Gangemi, C.Martino. "I linguaggi del Ready-Made", pp. 15-23. 2003. ISSN 1594-8528.