

Forme del craft, forme del progetto

Oltre le retoriche: per un'agenda
d'innovazione *cultural driven*

Eleonora Lupo Politecnico di Milano, Dipartimento di Design
eleonora.lupo@polimi.it

Il saggio propone, attraverso una disamina critica del concetto di craft e di alcuni progetti, una riflessione teorica sulla necessaria rinegoziazione di alcune retoriche del craft, ipotizzando un'agenda di innovazione della produzione culturale contemporanea per promuovere nuovi paradigmi di qualità *craft based/intensive*.

Knowledge centred heritage, Cultural driven innovation, Cultural intensive artefacts, Sistema di qualità craft based

The essay proposes, through a critical examination of the concept of craft and of some projects, a theoretical reflection on the necessary renegotiation of some craft rhetoric, hypothesizing an innovation agenda of contemporary cultural production to promote new craft based/intensive quality paradigms.

Knowledge centred heritage, Cultural driven innovation, Cultural intensive artifacts, Craft based quality system

«Spesso ciò che è arcaico
non sono le pratiche della gente,
ma la nostra immaginazione»

Pietro Clemente, 2007

Una lettura fenomenologica critica del concetto di craft

Il termine *craft* non è mai stato così presente – usato e talvolta abusato – come negli anni più recenti, probabilmente perché il concetto di *craft*, così come inteso oggi, è più estensivo semanticamente del termine artigianato. Il dibattito storico-critico sul rapporto tra le cosiddette arti minori (o applicate, o industriali) e le arti maggiori (Bologna, 1972), ripropone le alterne vicende di cui ha risentito l'artigianato in relazione alle ideologie sociali dominanti, passando da uno scarso apprezzamento della componente operativa, tecnico-fattuale dei mestieri, a una rivalutazione illuministico-borghese, fino a una nuova svalutazione legata alla rivoluzione industriale e a nuove rivalutazioni ottocentesche (di stampo socialista e positivista) e novecentesche; il Bauhaus propone una sintesi tra arte e tecnologia attraverso il termine “Gestaltung”, (Bürdek, 2010). Sebbene sia stato riconosciuto come questa lettura abbia “ideologizzato” il conflitto tra spirito e mano, idea e manualità/esecuzione, risulta difficile poter isolare semanticamente il concetto di artigianato dal contesto storico artistico e sociale di riferimento.

Il concetto di *craft* invece storicamente, già a partire dalle prime intuizioni del movimento Arts and Crafts che esplora, seppure con i limiti della sua posizione riformista e anti-industriale, il rapporto tra arti e ruolo della nascente industrializzazione come espressione alta del lavoro dell'uomo, si colloca in una posizione a cavallo tra arte e tecnica, come modello produttivo che, secondo Pye (1968), prende le distanze dal lavoro esecutivo o *workmanship* tipico dell'*animal laborans*, per avvicinarsi al lavoro creativo o *craftsmanship* dell'*homo faber*, legato a skills e saperi non solo manuali, ma intellettuali e astratti. Il *craft* risulta quindi più strettamente connesso all'idea di un “sapere” e di un processo, cioè a una dimensione tacita di conoscenza (Dormer, 1997): essa può declinarsi in base ai gradi di riproducibilità e performatività di tale sapere, ai gradi di trasmissibilità e sviluppo, e ai gradi di relazionalità (localizzazione, radicamento territoriale...) (Lupo, 2013, pp. 14 e segg.).

Tuttavia anche il concetto di *craft* si è polarizzato in alcune retoriche di tipo dicotomico e contrapposto.

In dialettica con il design, Burkhart ricorda come, secondo Pevsner, il designer sia solo un ideatore che non esegue ciò che ha ideato e creato per la realizzazione industriale,

altrimenti «cessa di essere un designer» (Burkhart, 1997, p. 8); viceversa si può parlare di artigianato quando il lavoro è di carattere autonomo, sono presenti una capacità tecnica e una volontà estetica. Tale visione appare oggi obsoleta e superata in un nuovo modello del fare e di «operational, manipulable knowledge» che connota il design (Maldonado, cit. in Frampton [1974] 2002, p. 52). Tuttavia è innegabile che il discorso sulle controversie tra *craft* e design sia ancora vivo e attuale nella critica storiografica del design, disegnando convergenze e divergenze, sia in base alle geografie politiche che alla condizione post-moderna del progetto (Gimeno-Martinez, Floré, 2010).

All'opposto il *craft* viene spesso contrapposto all'industria, sia storicamente nell'ambito del movimento Arts and Crafts (che svaluta la produzione industriale per la sua bassa qualità, anche umana) e delle teorie del lavoro e del valore, a vantaggio della supremazia della tecnologia, che più recentemente nel tentativo di ridefinire la dicotomia mano-macchina, per riabilitare il lavoro manuale in nuove filiere creative post-industriali (Maffei, 2016). Se consideriamo il processo realizzativo di un oggetto diviso in *design-man-ship* (teoria) e *workmanship* (prassi) (Risatti, 2007, p. 166 e segg.), è proprio nel concetto di *craftsmanship* che si fondono: «the craftsman conceives and executes» (Risatti, 2007, p. 169).

In relazione all'arte, Adamson (2007) legge il *craft* come la frontiera concettuale più attiva della moderna pratica artistica, mentre Sennet differenzia l'artigianato dall'arte, poiché non ha un soggetto unico che la guida, ma collettivo (Sennet, 2008, p. 77). Niedderer (2005) cerca di conciliare nel *craft* arte e design associando al *craft* l'abilità di combinare la funzione pragmatica del design con quella concettuale dell'arte.

In queste alterne vicende, il *craft* è stato spesso confinato a pratica di tipo estetico (artigianato artistico) dove il virtuosismo tecnico genera oggetti d'arte dal valore simbolico-rappresentativo o a pratica di tipo antropologico (artigianato tradizionale o etnico) che genera manufatti (utensili o simbolici) dal valore strumentale di sussistenza di una comunità. In entrambe emerge però distintamente la dimensione sociale del *craft*, e quindi del valore "politico" della sua trasmissione collettiva (Sennet, 2008): si è consolidata quindi l'idea di riconoscere il valore dell'identità territoriale dei prodotti artigianali e delle produzioni tipiche locali come risorsa per lo sviluppo che, tramite la trasmissione di saperi, porta alla creazione di nuove economie (Caoci e Lai, 2007), allo stesso modo in cui il valore dei mestieri d'arte è stato considerato un giacimento culturale per la produzione d'eccellenza italiana (Colombo, 2009).



Seppur in positiva evoluzione, appare evidente che l'approccio al *craft* si sbilanci ancora o verso una tipologia non industriale di “fenomenologia del fare”, concentrata più sul processo che sul risultato, sulla sua percezione e ricezione nel contesto più che sull'idea (Morris, 1970) o verso un'idea di *heritage*, ovvero di patrimonio culturale materiale – artefatti – e immateriale – saperi, conoscenze, processi – (Palmsköld, Rosenquist, Almevik, 2016). Entrambe le forme di *craft* fanno riferimento a delle abilità tecniche ma, nel concetto di *craft* come *heritage*, esse sono intense come “maestria”, il che implica dei riferimenti a una certa tradizione e identità locale (un esempio è l'iniziativa *Heritage related skills* promossa dalla Comunità Europea “to attract young people into heritage-related jobs, while at the same time helping heritage-related professions adapt to the digital world” [1]); viceversa l'artigianato come processo del fare non ha necessariamente riferimenti a una tradizione e il sapere tecnico si connota come risorsa e modalità produttiva alternativa o complementare ai modelli industriali (l'esempio più contemporaneo è proprio quello della cultura del *making* e del *fabbing*, in cui però la pratica del *tinkering*, è emblematica di quell'approccio fenomenologico ed esperienziale – sperimentare e imparare facendo – caratteristico dell'*artifex* di ogni epoca).

In Italia in particolare, per motivi culturali, territoriali ed economici, questa dicotomia tende a essere superata

dai comparti produttivi del *made in italy* in cui la qualità del lavoro artigiano è alla base del valore delle creazioni e costituisce un fattore competitivo e produttivo di alcune imprese. Ad esempio, il settore del mobile si è contraddistinto, a partire dagli anni Cinquanta del secolo scorso, per un modello produttivo di stretta collaborazione tra imprese, progettisti e artigiani, basato su una grande attenzione al contesto e all'incorporazione della manifattura artigianale dentro contesti industriali di piccole e medie dimensioni, che è diventato di riferimento internazionale (Bosoni, 2001): B&B, Frau, Cassina, sono esempi che Alberto Alessi, nella curatela della IV edizione del Triennale Design Museum "Le fabbriche dei sogni" [2], definisce «laboratori industriali di ricerca nel campo delle arti applicate, più che industria nel senso tradizionale del termine» (Alessi, 2011, p. 123).

Negli esempi più recenti esposti alla XXI Triennale Milano 2016 nella mostra "New craft", è evidente come questo modello sia ancora connotante le aziende del *made in italy* (produzioni di lusso o in piccola serie), ma abbia permeato anche altri ambiti e contesti produttivi verso un'idea contemporanea di progetto, che rinnova e integra il sapere con le nuove tecnologie, grazie alle dinamiche di auto-produzione e delle filiere corte tipiche del post-industrialissimo: il panorama più ricco della mostra infatti è l'intorno delle piccole auto-produzioni dei makers, che spaziano dal tema dei tessuti smart a quello delle colture dei nuovi bio-materiali.

Nel 2018 la mostra a Venezia "Homo faber. Crafting a more human future" [3] ha inteso sfatare il falso immaginario ancora oggi radicato sui mestieri d'arte, attraverso esempi sia contemporanei che tradizionali che mostrano la loro capacità di innovazione e dialogo con la tecnologia, seppur principalmente in settori generalmente abbastanza tipici dell'oggetto d'alto artigianato (ebanisteria, vetrerie, ricami, oreficeria) e solo qualche sconfinamento all'interno di officine meccaniche di alta precisione (biciclette, moto, elicotteri).

Questo excursus, tutt'altro che completo, vuole far rilevare come, nonostante l'importanza di queste esperienze, il dibattito attuale sul *craft* tenda a cristallizzarsi in due retoriche che dialogano ancora difficilmente tra loro: da una parte quella della maestria delle identità territoriali, con la "mitizzazione" del *genius loci* e del localismo, che punta alla valorizzazione innovativa sostenibile della tradizione, dall'altra quella della spinta della terza rivoluzione industriale verso nuove manifatture e processi produttivi distribuiti, con "l'idealizzazione" della cultura e delle comunità dei *makers*, che guardano al futuro della

fabbricazione digitale grazie alle nuove tecnologie (Anderson, 2012).

Superato il problema della riconciliazione del *craft* con la tecnologia, sembra però difficile uscire dai cliché della valorizzazione del mestiere d'arte o dell'artigianato locale (dalle piccole serie, serie limitate, ai settori del lusso) attraverso nuove interpretazioni e contestualizzazioni contemporanee e da quello della cultura maker come unico modello promettente di innovazione.

Questi due diversi approcci hanno degli specifici punti di forza, ma dall'analisi di una serie di progetti emerge che spesso sono usati in modo specialistico senza cercare sinergie.

Nella visione di *craft* come maestranza artistica si progetta principalmente la patrimonializzazione del bene, dalla documentazione alla musealizzazione [4] o in alcuni casi più avanzati, l'attualizzazione di tale patrimonio [5] ma più spesso questi approcci mancano di una reale spinta innovativa in grado di ri-socializzare e riattivare il valore del *craft* nelle filiere produttive contemporanee, e nelle produzioni limitate delle imprese ad alto contenuto di *craft* o del lusso, la maestranza artistica e artigianale è veicolata principalmente come leva promozionale [6] e strategia di marketing, più che di una reale percepibilità e tracciabilità del *craft* nella filiera produttiva: in generale comunque senza cercare un dialogo con il potenziale delle tecnologie e delle nuove filiere produttive e distributive.

Viceversa, nella visione di *craft* come modello produttivo emergono i temi della filiera corta, delle piattaforme e dei prodotti customizzabili in una dimensione sempre più collettiva e abilitante (Maffei, 2016): più che definire il cosa, il *craft* definisce il "come si fa", in sistemi di produzione e distribuzione flessibili fino all'*on-demand* del design a km zero [7] o derivate creative e produttive di tipo individualistico, basate principalmente sull'accessibilità e il relativamente basso costo delle tecnologie digitali di stampa 3D, che si connettono in una logica di *social learning* ma non sempre riescono ad avere un reale impatto sul mercato. In questa dimensione relazionale e collaborativa, pure se il *craft* diventa spesso una potenziale leva territoriale [8] non sempre vi è un vero e proprio legame con la tradizione, quanto piuttosto una visione di artigianato che diventa incubatore di innovazione di un territorio e quindi d'avanguardia per il valore sociale aggiunto o per la nuova identità territoriale che costruisce [9], ma che non ha necessariamente rimandi a una tradizione o un *heritage* locale.

La nostra proposta vuole quindi cercare di integrare



questi due poli opposti in una visione contemporanea e sinergica di design, *craft* e cultura *maker*, sviluppando il concetto di “maestria” in percorsi di andata e ritorno tra *heritage* e tecnologie distribuite.

Un’agenda per un nuovo concetto di craft

Un progetto seminale è stato “Autentico Contemporaneo” [19] che ha cercato di integrare tutti gli approcci al *craft* in un’unica filiera di valorizzazione, unendo *heritage* e nuove tecnologie in un percorso di “attivazione” che, a partire dalla documentazione, portasse all’innovazione delle pratiche artigianali in una continuo rimando tra elementi di autenticità e opportunità di sviluppo di forme e processi tipici: la ricerca documentale (video narrazione dei saperi e loro codifica attraverso modelli di relazioni territoriali), ha costituito la garanzia di autenticità e qualità per la sperimentazione di nuovi processi produttivi e ambiti merceologici di applicazione, e ha consentito di ideare un brand di certificazione di qualità di innovazione di processi *craft based* ad alta intensità culturale, con cui promuoverli e abilitarli verso nuove opportunità e relazioni (Lupo, 2013). Il continuum tra documentazione-tramissione-fruizione-applicazione del sapere tradizionale è stato abilitato da nuove tecnologie, seppure limitate a tecniche e strategie di co-produzione o ad applicazioni di tipo digitale per la fruizione degli itinerari o eventi: non si è riusciti cioè a intercettare nel progetto i nuovi modelli di fabbricazione distribuita e condivisa della cultura *maker*.

Nella visione che proponiamo, il *craft* deve essere interpretato come *heritage* distribuito, ovvero processo culturale *knowledge centred*, in necessario dialogo con questi nuovi modelli produttivi. Con tale definizione si intende riconnettere davvero il valore del *craft* alle dinamiche più contemporanee di innovazione. Si evidenzia cioè la necessità, più che la semplice opportunità, di legare strettamente riferimenti di tradizioni e identità locali e abilità e saperi tecnici relativi alle nuove filiere del post-industrialismo. Più che cercare *best-practices* emulabili, che a oggi non risultano ancora convincenti, occorre immaginare e realizzare uno scenario convergente tra – ad esempio – le modalità, già esistenti, di accessibilità (visibilità, usabilità e sostenibilità) e le risorse culturali (in particolare le *craft skills*) attraverso infrastrutture e network distribuiti sul piano digitale (ad esempio Europea [20]), e quei modelli di micro-produzione distribuita ad alto sviluppo di capitale territoriale (Bianchini, Maffei, 2013), immaginando impatti, applicazioni e risultati reali e capillari nella vita, nel lavoro, nell'educazione e nel tempo libero delle persone, attraverso il *craft making*.

Questa visione, ha l'intenzione, da una parte, di superare la visione naif dell'artigianato di tipo locale regionalistico o etnico, spesso legata a economie in via di sviluppo e contesti esotici o vernacolari. Ma anche, dall'altra, di riposizionare in modo culturale la mitizzazione della fabbricazione sociale e distribuita, caratterizzata, a volte, da un approccio talmente solipsistico e contro-culturale che, nell'entusiastica adesione al proliferarsi di modelli indifferenziati e sovrapponibili i quali ambiscono a essere open, social, collaborativi e democratici, finisce per isolarsi rispetto ai mercati reali, perché mancante di un valore distintivo che invece una solida legittimazione e referenza culturale potrebbe dargli.

In questo scenario virtuoso il *craft heritage* e le maestranze si avvantaggerebbero di una infusione di nuovi processi produttivi, accelerati e condivisi, grazie all'uso delle tecnologie digitali avanzate, generando una sorta di *lifescapes* di conoscenze distribuite (pensiamo alle potenziali applicazioni e ricadute nell'ambito di industrie culturali e creative); viceversa i *makers* potrebbero attingere ai sistemi di conoscenza di eccellenza e qualità dell'*heritage*, per immetterlo nelle loro produzioni (creando così ecosistemi, digitali e analogici, non solo produttivi ma anche culturali, in cui la produzione stessa diventa un valore per il valore che produce).

Da una parte, una nuova relazione con la tradizione va dunque ricercata, integrando e rendendo visibile e riconoscibile il contributo del *craft heritage* nei nuovi modelli

produttivi e viceversa, per un progetto di eccellenza culturalmente ed economicamente in grado di sostenersi e auto-rigenerarsi in un'ottica non isolazionista o di nicchia. Ma dall'altra, un nuovo *contemporary heritage* (Battesti, 2012) va costruito, legato a un processo del fare più creativo e intelligente che, essendo basato su eccellenze culturali, possa promuovere un nuovo concetto di territorialità *smart*.

Occorre precisare che non si auspica né un addomesticamento culturale dei processi di auto e co-produzione della fabbricazione digitale distribuita, per loro natura spontanei e non irreggimentabili, né una ibridazione e contaminazione tecnologica insostenibile dell'*heritage*, che finisca per diluire e parcellizzare il suo valore: ma di un sistema di relazioni, *policies* e standard di qualità d'intervento, che generi una filiera innovativa di strategie produttive e distributive, per attivare e aggiornare le qualità e i saperi tradizionali in nuovi *cultural intensive artifacts*.

Si tratta sostanzialmente di promuovere una agenda per una *cultural driven innovation* (Lupo, 2019) con l'obiettivo di certificare e tutelare, attraverso nuovi paradigmi e parametri, un protocollo e sistema di qualità *craft based*. Ciò è in linea sia con la visione della Comunità Europea sul ruolo di ispirazione creativa del Cultural Heritage [21] che con la *design advocacy* espressa dalla Montreal Design Declaration del 2017 [22] per la definizione di nuove metriche, *policies* e standard di qualità d'intervento.

Per incentivare processi davvero virtuosi, occorrono paradigmi di qualità che ri-negozino tutte le retoriche del *craft* ormai superate, a vantaggio di una maggiore intelligibilità della nuova filiera:

- l'opposizione del fatto a mano o del fatto a macchina sfuma in una tracciabilità del processo, che deve rendere comprensibile e visibile anche quantitativamente l'integrazione tra maestria e tecnologie ibride;
- il concetto di *craft* come filiera chiusa e autonoma, dalla concezione alla realizzazione di un prodotto finito o *user-ended*, si dissolve a vantaggio di una esplicita dichiarazione del grado di *openess* e permeabilità a connettersi in altre filiere come fornitore di semilavorati, lavorazioni;
- il nuovo significato del tempo deve essere intellegibile nella filiera, inglobando sia la lentezza intrinseca del *craft* che i processi produttivi e distributivi accelerati produttore-consumatore offerti dalle nuove tecnologie;
- la relazione *craft*/estetica viene scardinata attraverso un sistema di certificazione in cui bellezza ed eccellenza innovativa coincidano, superando la differenza

tra oggetto artistico e prodotto strumentale-tecnico di precisione;

- la nuova dimensione relazionale del *craft* può essere meglio esplicitata ampliandosi sia sulla base della sua territorialità e della sua comunità di detentori, che grazie ai sistemi di collaborazione e condivisione digitali.
- infine, anche il predominio di narrative di stampo occidentale della relazione tra *craft*, *heritage*, design e modelli produttivi, va sfumato a vantaggio di una pluralità di approcci e situazioni, anche marginali, di “non industrial design” (Celaschi, 2016) a tutela delle ricchezze e differenze interculturali.

Queste sono solo alcune, speriamo, seminali proposte per promuovere un sistema di qualità *craft based* davvero contemporaneo, senza avere la pretesa di essere esaustivi e parametrizzare tutti gli aspetti (dalle specificità regionali ai processi globalizzati) di questo complesso fenomeno.

Per rendere operative queste ipotesi occorre concretizzare la convergenza tra infrastrutture, analogiche e digitali, sia del *craft heritage* che dei nuovi sistemi di produzione, attraverso dei progetti pilota che possano diventare esemplari, ma tuttavia declinabili nei diversi contesti geografici e culturali, nello sperimentare, indirizzare e verificare *policies* e standard di qualità di intervento, realmente misurabili, nelle nuove filiere del *new craft*, o meglio un manifesto atto a superare, non solo culturalmente e scientificamente ma anche progettualmente, le controversie e ambiguità retoriche tra *craft* e design, attraverso nuovi principi non dogmatici e realmente trans-disciplinari e trans-culturali.

NOTE

[1] https://ec.europa.eu/culture/content/heritage-related-skills_en

[2] Tenutasi dal 5 aprile 2011 al 26 febbraio 2012.

[3] <https://www.homofaberevent.com/it/homo-faber>

[4] Esempi sono: il catalogo digitale “Intangible search” dell’Archivio Etnografico Storia Sociale Regione Lombardia [10]; il documentario di Studioloabo “L’uomo che forma il legno” sulla bottega Ghianda [11]; la mostra “Constancy & Change in Korean Traditional Craft” organizzata alla Triennale Milano dalla Korea Craft and Design Foundation nel 2013.

[5] Esempi sono: il progetto “Homm- ICT for hands-on and multi-media laboratories in museums”, dove l’apparato documentativo è utilizzato come strumento di formazione [12]; il progetto “Inspired by China” del Peabody Essex Museum, dove oggetti delle collezioni sono stati re-interpretati in nuovi prodotti [13].

[6] Esempi sono: il marchio “Segno Italiano” [14]; la mostra fotografica “Master’s Hands” allestita da Fratelli Rossetti a Milano nel 2011.

[7] Esempi sono: la piattaforma “Slowd” [15]; le collaborazioni tra designer e artigiani del progetto “AAA-Cercasi Nuovo Artigiano”

[16]); gli spin-off semi-industriali di alcune imprese, fino ai *fab-lab* e *maker spaces*.

[8] Esempi sono: la ricerca del 2007 "Ottagono dei valori identitari del nuovo artigianato" dello studio Totaltool per CONFARTIGIA-NATO; il progetto "Segno Artigiano" che promuove le produzioni della Valcamonica [17].

[9] Esempi sono: "Whomade" [17]); il distretto "DOC-Dergano officina creativa" in Bovisa, Milano [18].

[10] <http://www.intangiblesearch.it>

[11] <http://studiolabo.it/documentario-ghianda/>

[12] <http://www.homm-museums.unimore.it/site/home.html>

[13] <http://www.pem.org/sites/lbc/>

[14] <http://www.segnoitaliano.it/>

[15] www.slowd.it

[16] <http://www.nuovoartigiano.it/>

[17] <http://www.segnoartigiano.it/>

[18] www.whomade.it

[19] <http://www.contemporaryauthentic.com/>

[20] <https://pro.europeana.eu/>

[21] Gabor Sonkoly, Tanja Vahtikari, *Innovation in Cultural Heritage research. For an integrated European research policy*, European Commission Directorate-General for Research and Innovation, Brussels, 2018, p. 56 (Policy Review della conferenza Horizon 2020 "Innovation and Cultural Heritage" tenutasi a marzo 2018 a Bruxelles).

[22] <http://www.designdeclaration.org/declaration/>

REFERENCES

Pye David, *The nature and art of workmanship*, Cambridge, Cambridge University press, **1968**, pp. 114.

Morris Robert "Some notes on the phenomenology of making: the search for the motivated", [1970], in Glenn Adamson (a cura di), *The Craft Reader*, pp. 540-547 Oxford-New York, Berg, 2010, pp. 642.

Bologna Ferdinando, *Dalle arti minori all'industrial design. Storia di un'ideologia*, Bari-Roma, Laterza, **1972**, pp. 309.

Frampton, Kennet, "Apropos Ulm" [1974], in *Labour, Work and Architecture: Collected essays*. London, Phaidon Press 2002, pp. 352.

Burkhardt François, "La difficoltà di risolvere un rapporto sfalsato: a proposito dell'artigianato e del design", pp. 8-19, in Ugo La Pietra (a cura di), *Fatto ad arte. Arti decorative e artigianato*, Milano, Triennale, **1997**, pp. 120.

Dorner Peter, *The culture of craft*, Manchester, Manchester University Press, **1997**, pp. 242.

Bosoni Giampiero *Italy. Contemporary domestic landscapes 1954-2000*, Milano, Skira, **2001**, pp. 240.

Love Jönsson (a cura di), *Crafts in Dialogue. Six views on a practice in change*, Stoccolma, Iaspis, **2005**, pp. 104.

- Niedderer Kristina, "Exploring the expressive potential of function", pp. 45-56, in Jönsson Love, *Crafts in Dialogue. Six views on a practice in change*, Stoccolma, Iaspis, **2005**, pp. 104.
- Adamson Glenn, *Thinking through craft*, Oxford, Berg, **2007**, pp. 210.
- Caoci Alberto, Lai Franco (a cura di), *Gli oggetti culturali. L'artigianato tra estetica, antropologia e sviluppo locale*, Milano, FrancoAngeli, **2007**, pp. 220.
- Risatti Howard, *A theory of craft. Function and Aesthetic Expression*, Chapel Hill, University of North Carolina Press, **2007**, pp. 328.
- Sennett Richard, *The Craftsman*, **2008** (tr. it. *L'uomo artigiano*, Milano, Feltrinelli, 2008, pp. 311).
- Colombo Paolo (a cura di), *Mestieri d'arte e Made in Italy. Giacimenti culturali da riscoprire*, Venezia, Marsilio, **2009**, pp. 528.
- Bürdek, Bernhard E., "Design and Art. The ongoing misunderstanding", pp. 34-43, in Gimeno-Martinez Javier, Floré Fredie (a cura di), *Design and Craft: a history of convergences and divergences*, 7th Conference of the International Committee of Design History and Design Studies (ICDHS), 20-22 Sept. 2010, Universa Press, Wettern, **2010**, pp. 554.
- Gimeno-Martinez Javier, Floré Fredie (a cura di), *Design and Craft: a history of convergences and divergences*, 7th Conference of the International Committee of Design History and Design Studies (ICDHS), 20-22 Sept. 2010, Universa Press, Wettern, **2010**, pp. 554.
- Alessi Alberto, "Le fabbriche dei sogni", pp. 94-125, in Annicchiarico Silvana (a cura di), *Le fabbriche dei sogni. Uomini, idee, imprese e paradossi delle fabbriche del design italiano*, Milano, Electa, **2011**, pp. 392.
- Micelli Stefano, *Futuro artigiano*, Venezia, Marsilio, **2011**, pp. 221.
- Anderson Chris *The new industrial Revolution*, **2012** (tr. it. *Makers. Il ritorno dei produttori*, Milano, Etas, 2012, pp. 312).
- Battesti Jacques (a cura di), *Que reste-t-il du present ? Collecter le contemporain dans le musees de societe*, Bordeaux, Le Festin, **2012**, pp. 397.
- Bianchini Massimo, Maffei Stefano, "Microproduction everywhere. Social, local, open and connected Manufacturing" pp. 1-21, in *Social Frontiers NESTA Conference, London, UK, 4th-5th November, 2013*.
- <https://www.scribd.com/document/192022372/Microproduction-everywhere-Social-local-open-and-connected-manufacturing>
- Lupo Eleonora (a cura di), *Autentico Contemporaneo Milano. Design e attivazione dei saperi tipici e maestri artigiani milanesi*, Milano, Maggioli, **2013**, pp. 158.
- Celaschi Flaviano, *Non industrial design*, Milano, Luca Sossella editore, **2016**, pp. 112.
- Maffei Stefano, "Il superamento della mano", pp. 45-53, in Stefano Micelli (a cura di), *New Craft*, Venezia, Marsilio, **2016**, pp. 104.
- Palmköld Anneli, Rosenquist Johanna, Almevik Gunnar (a cura di), *Crafting cultural heritage*, Gothenburg, University of Gothenburg, **2016**, pp. 118.
- Lupo Eleonora, "Design e cultural driven innovation", in *i+Diseño*. Malaga, Univesità di Malaga, **2019** (in press).