

# World Design Library

Un archivio  
digitale internazionale  
per la valorizzazione  
della ricerca in Design.

# World Design Library

Un archivio digitale internazionale per  
la valorizzazione della ricerca  
in Design

*World Design Library: an international, digital archive to  
enhance research and development in Design.*



Collegio di Design  
Corso di Laurea Triennale in Design e Comunicazione  
A.A. 2021/2022  
Sessione di Laurea Dicembre 2022

**CANDIDATI:**

Margherita Dezani  
Tommaso Franzoso

**RELATORE:**

Prof. Pier Paolo Peruccio

# INDICE

<b>INTRODUZIONE</b>	<b>01</b>	<b>2.3</b>	<b>LE EDIZIONI PASSATE DELLA WORLD DESIGN CAPITAL</b>	<b>56</b>
<b>1. ASSOCIAZIONISMO E DESIGN</b>	<b>04</b>	2.3.1	San Diego-Tijuana WDC 2024	57
<b>1.1 NASCITA ED EVOLUZIONE DELLE ASSOCIAZIONI IN EUROPA</b>	<b>06</b>	2.3.2	Valencia WDC 2022	60
1.1.1 Royal Society	09	2.3.3	Lille Metropole WDC 2020	63
1.1.2 Dublin Society for promoting Husbandry and other Useful Arts	11	2.3.4	Città del Messico WDC 2018	66
1.1.3 Royal Society of Arts	13	2.3.5	Taipei WDC 2016	68
1.1.4 Art Workers Guild	17	2.3.6	Cape Town WDC 2014	71
1.1.5 Deutscher Werkbund	21	2.3.7	Helsinki WDC 2012	74
<b>1.2 LE ASSOCIAZIONI OGGI</b>	<b>24</b>	2.3.8	Seul WDC 2010	77
1.2.1 Le Associazioni scientifiche del Design	25	<b>2.4</b>	<b>WORLD DESIGN CAPITAL TORINO 2008</b>	<b>80</b>
<b>2. WORLD DESIGN ORGANIZATION WORLD DESIGN CAPITAL</b>	<b>36</b>	<b>3.</b>	<b>WORLD DESIGN LIBRARY</b>	<b>88</b>
<b>2.1 LA WORLD DESIGN ORGANIZATION</b>	<b>38</b>	<b>3.1</b>	<b>COME NASCE IL PROGETTO DELLA WORLD DESIGN</b>	<b>89</b>
2.1.1 La storia della World Design Organization	41	3.1.1	Torino Design: dall'automobile al cibo	91
2.1.2 La programmazione	45	3.1.2	World Design Library: strumento di ricerca internazionale	111
<b>2.2 WORLD DESIGN CAPITAL</b>	<b>48</b>	3.1.3	Gli Enti Promotori	115
2.2.1 Il programma	51	<b>3.2</b>	<b>GLI ARCHIVI DEL DESIGN A TORINO E DINTORNI</b>	<b>120</b>
2.2.2 Come si diventa World Design Capital	53	3.2.1	Le tematiche	123
		3.2.2	Archivio Aurelio Peccei	127
		3.2.3	Olivetti	131
		3.2.4	Aurora	135
		3.2.5	Carioca	139
		3.2.6	Arazzeria Scassa	143
		3.2.7	Italdesign	147
		<b>4.</b>	<b>LA WORLD DESIGN LIBRARY: ARCHIVIO DIGITALE</b>	<b>152</b>
		<b>4.1</b>	<b>TEORIA E PRATICA DELL'ARCHIVIAZIONE DIGITALE</b>	<b>154</b>
		4.1.1	Definizione di Archivio Digitale	155
		4.1.2	Promemoria Group	157
		4.1.3	Possibili scenari degli archivi digitale	167
		<b>4.2</b>	<b>ANALISI DEI CASI STUDIO</b>	<b>172</b>
		4.2.1	Analisi degli archivi digitali realizzati da Promemoria Group	175
		4.2.2	Analisi degli archivi digitali del design	205

<b>5.</b>	<b>IL PROGETTO</b>	240
<b>5.1</b>	<b>SCENARIO</b>	242
5.1.1	Linee Guida	245
5.1.2	Utente	249
5.1.3	Concept	251
<b>5.2</b>	<b>IL PORTALE WEB</b>	254
5.2.1	Logotipo	255
5.2.2	Font	256
5.2.3	Palette	257
5.2.4	Site map	258
5.2.5	Sezione	259
	<b>CONCLUSIONE</b>	271
	<b>BIBLIOGRAFIA</b>	275
	<b>SITOGRAFIA</b>	277
	<b>RIFERIMENTI ICONOGRAFICI</b>	282

# INTRODUZIONE

Nel corso degli anni il design è diventato sempre di più uno strumento utilizzato dalle città per diventare più creative, vivibili, produttive e soprattutto più sostenibili. Basandosi su ciò, la World Design Organization, organizzazione internazionale non governativa che promuove la professione del design industriale, ha inserito nei suoi programmi un progetto chiamato World Design Capital.

Il programma consiste nel nominare ogni due anni una città capitale mondiale del Design, nel 2008 Torino è stata la prima a ricevere questa nomina. Grazie a questo titolo ha potuto avvicinare i cittadini al mondo del design tramite la scoperta e la conoscenza delle comunità locali del settore.

Dalla nascita delle prime associazioni del design ad oggi grandi eventi e manifestazioni hanno segnato in maniera decisiva la promulgazione di nuove correnti di pensiero e iniziative.

Qual è il lascito delle World Design Capital per le future generazioni e come queste possono rimanere simbolo del progresso del settore? Come questi eventi possono consolidare il rapporto tra cittadini e design?

La WDO in collaborazione con il Politecnico di Torino e la città di Torino, con lo scopo di riunire e rendere accessibile a chiunque nel mondo il patrimonio documentario sul design, ha sviluppato un nuovo progetto: la World Design Library.

L'obiettivo di questo nuovo programma è quello di diffondere il progetto di design e l'innovazione di prodotto e di processo, tutto questo grazie agli archivi e ai documenti del passato. Inoltre vuole divenire un punto importante per la ricerca internazionale del design, rendendo accessibile un vasto patrimonio tematico a un grande pubblico e ponendosi come raccordo tra il mondo della formazione e quello della progettazione.

L'iniziativa quindi mira a creare un'eredità storica e materiale della cultura del progetto.

Partendo da Torino come prima città pilota dell'iniziativa, l'obiettivo è quello di creare una rete delle Capitali del Design riunite da archivi digi-

tali che comunicano attraverso la conservazione e la catalogazione di diversi materiali, tra cui disegni, brevetti, prototipi, documenti e molto altro. La World Design Library vuole promuovere il valore aggiunto e ben specifico che ogni capitale è in grado di attribuire alla storia e alla cultura del design.

Torino quindi riunirà gli archivi internazionali sul tema sustainability, car design e mobilità.

È in questo scenario culturale e progettuale che si inserisce questa tesi il cui obiettivo è rispondere ad un bisogno e ricercare nuove soluzioni creative tramite un'attenta ricerca storica e lo sviluppo di un progetto.

Quanto valgono la storia, la conoscenza, il know-how, il capitale umano e informativo sedimentati nel tempo? Quali sono le strategie migliori per mettere a sistema, proteggere e capitalizzare quel tipo complesso di patrimoni storici che ci troviamo di fronte oggi?

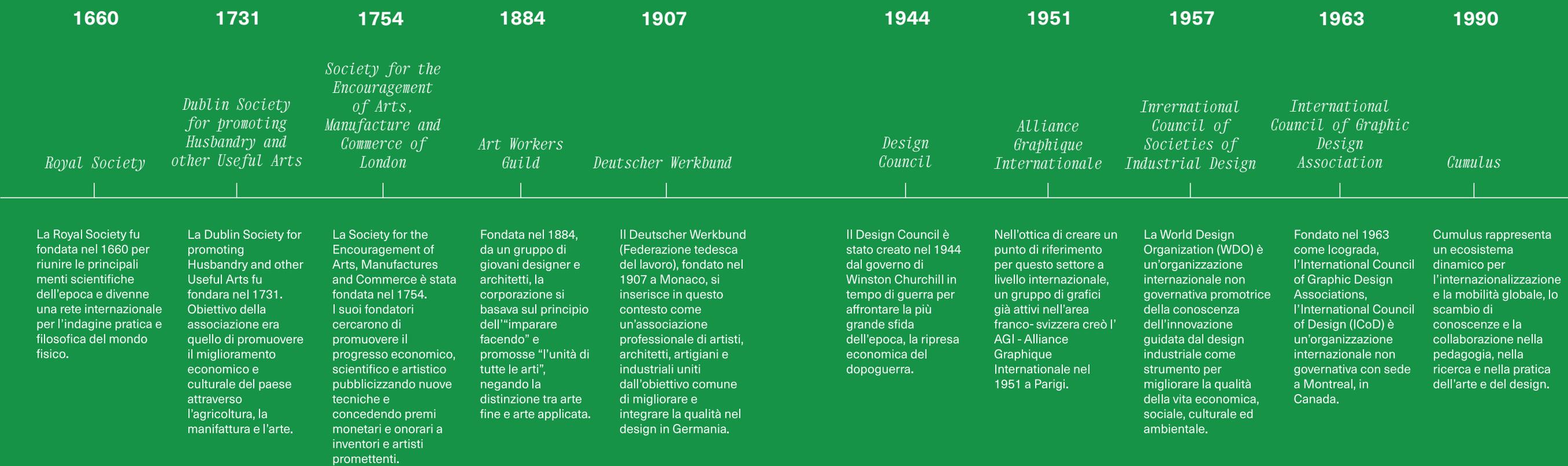
Difficile immaginare un luogo fisico che possa riunire tutte le fonti e gli archivi facilmente accessibile da più persone. Una piattaforma virtuale risponde alle necessità di veicolare informazioni e materiali al più ampio pubblico possibile per questa ragione il progetto di tesi ha portato allo sviluppo di un portale web che tramite un'identità visiva coerente e a delle funzionalità specifiche rende il pubblico sempre più vicino alla storia passata degli archivi del design.

# 1. ASSOCIAZIONISMO E DESIGN

## 1.1 NASCITA ED EVOLUZIONE DELLE ASSOCIAZIONI IN EUROPA

La premessa e il punto di partenza di questa tesi vogliono interrogarsi su come la nascita delle design association abbia permesso negli anni lo sviluppo, la promozione e la discussione della cultura e la storia del progetto e del design.

Ricercare il filo rosso che ha portato ad oggi ad una sempre più fiorente alleanza tra le istituzioni del design significa ripartire dalla Prima Rivoluzione Industriale, epoca caratterizzata da una sempre maggiore consapevolezza dello scambio delle merci e di una nuova classe popolare in ascesa dove ricerca e promozione degli studi scientifici acquisirono sempre più importanza.



## 1.1.1 ROYAL SOCIETY

La Royal Society fu fondata nel 1660 per riunire le principali menti scientifiche dell'epoca e divenne una rete internazionale per l'indagine pratica e filosofica del mondo fisico. Oggi è la più antica **accademia scientifica nazionale del mondo**.

La Royal Society nacque da un'alleanza di professionisti, accademici, ecclesiastici e cortigiani reali che condividevano l'interesse per il nuovo pensiero e le nuove idee scientifiche.

Il 28 novembre 1660 si riunirono i dodici membri originari e decisero di formare una società scientifica permanente.

Tra i membri fondatori troviamo **Robert Boyle**, divenuto famoso per i suoi lavori di chimica, per gli esperimenti sulle pompe ad aria e per la legge sulla pressione dell'aria che oggi porta il suo nome.

Un'altra figura celebre fu **Christopher Wren**, l'architetto che contribuì alla ricostruzione di Londra dopo il Grande Incendio. Wren fu anche professore di astronomia al Gresham College e futuro presidente della Royal Society.

In questi anni di ricerca e innovazione nel mondo della meccanica e dell'industria, la Royal Society fu la **prima associazione a domandarsi come l'avvento di nuove tecniche nella produzione potesse essere seguita e promossa da un gruppo di facoltosi intellettuali**.<sup>1</sup>



01 I membri della Royal Society di fronte la Burlington House, sede dal 1857 al 1957 sita in Piccadilly, 1952, Londra



02

Burlington House, 1870

<sup>1</sup> Moxham, Noah, and Aileen Fyfe. *The Royal Society and the prehistory of peer review, 1665–1965*. *The Historical Journal* 61.4 (2018): 863-89. Web.

### 1.1.2 Dublin Society For Promoting Husbandry And Other Useful Arts

Nel 1731 a Dublino troviamo il **primo caso studio di associazionismo strettamente correlato alle arti applicate**, conosciuta e nata come “Dublin Society for improving Husbandry, Manufactures and other Useful Arts” (Società di Dublino per il miglioramento dell’agricoltura, delle manifatture e di altre arti utili), la Società divenne “Reale” nel 1820, quando Re Giorgio IV ne divenne il patrono.

Il ruolo iniziale della Royal Dublin Society era quello di promuovere il **progresso delle arti**, dell’industria e della scienza all’interno delle 32 contee. Attraverso le sue mostre e le sue scuole, ha svolto un ruolo importante nello sviluppo delle arti visive in Irlanda, durante il XVIII e il XIX secolo, in particolare assistendo i giovani artisti irlandesi emergenti.

Il vero cambiamento introdotto dalla Dublin Society non riguarda esclusivamente il rapporto tra i suoi soci per formare una nuova classe di pensatori e ideatori di progetti per promuovere il proprio paese, ma anche la grande possibilità che le associazioni possono dare nell’**istruzione** e la fondazione di **nuove correnti di pensiero e di progetto**.



Sede della Dublin Society in Hawkins Street, Dublino, 1802

03

### 1.1.3 Society for the Encouragement of Arts, Manufacture and Commerce of London

La Society for the Encouragement of Arts, Manufactures and Commerce è stata fondata nel 1754 da William Shipley. Nel 1908 le è stato concesso il prefisso “Royal” ed è più comunemente conosciuta come **Royal Society of Arts (RSA)**.

I suoi fondatori cercarono di promuovere il progresso economico, scientifico e artistico pubblicizzando nuove tecniche e concedendo premi monetari e onorari a inventori e artisti promettenti.

La crescita della Società negli anni immediatamente successivi alla sua fondazione fu rapida e i suoi membri furono tra i più importanti esponenti dell’avanguardia in campo agricolo e industriale alla fine del diciottesimo secolo. Fino alla metà del XIX secolo la Società offriva **ricompense per l’innovazione** stimolando la crescita e il dibattito tra artigiani tessili e industria, questo per accrescere l’economia nazionale che si stava preparando alle sfide del nuovo secolo.<sup>2</sup>

Il sistema dei premi fu interrotto dopo il 1850, quando la Società istituì un programma di conferenze per promuovere un ampio dibattito su questioni contemporanee come trasporti, produzione, agricoltura e approvvigionamento alimentare, arte applicata, design industriale, architettura, edilizia abitativa, innovazione tecnologica, questioni relative sia all’ambiente naturale che quello costruito, gli affari urbani e rurali, il commercio, gli affari, l’istruzione e le arti.

La RSA sosteneva l’idea di un dibattito pubblico attraverso la **cooperazione e la creazione di una rete sociale** tra imprese o inventori che necessitavano di un supporto tecnico, politico o finanziario.<sup>3</sup>

La crescita esponenziale della società dai duecento membri del 1756 ai duemila nel 1764 rese sempre più evidente il ruolo fondamentale che l’associazione stava svolgendo per la promulgazione e lo sviluppo di idee e progetti, proprio per questo la comunicazione e la rassegna stampa della RSA doveva evolversi non rimanendo esclusivamente un bollettino con lo scopo di mostrare al largo pubblico come venivano investiti i capitali ed esaminare così i progetti realizzati.

<sup>2</sup> Howes, A. (2020). *Arts and Minds*. <https://doi.org/10.23943/princeton/9780691182643.001.0001> pagg 10-21

<sup>3</sup> A concise account of the rise, progress, and present state of the Society for the Encouragement of Arts, Manufactures, and Commerce : instituted at London, anno MDCCLIV by Mortimer, Thomas, 1730-1810

## 1. ASSOCIAZIONISMO E DESIGN

Cresceva invece la **necessità dello sviluppo di un vero e proprio regolamento periodico**, che non fosse solo la trascrizione di quanto venisse detto o fatto negli incontri, ma una raccolta delle varie attività promosse. Nasce così **“Journal of the Society of Arts”**, periodico stampato che raccoglieva tutte le più importanti evoluzioni della Società. Il “Journal of the Society of Arts” aprì la strada ad un vivo dialogo tra l'industria e il suo pubblico, la **Great Exhibition** organizzata nel 1851 da Henry Cole fu il primo passo per consolidare il nuovo fascino delle merci, della ricerca industriale e dell'arte della nuova società nascente.

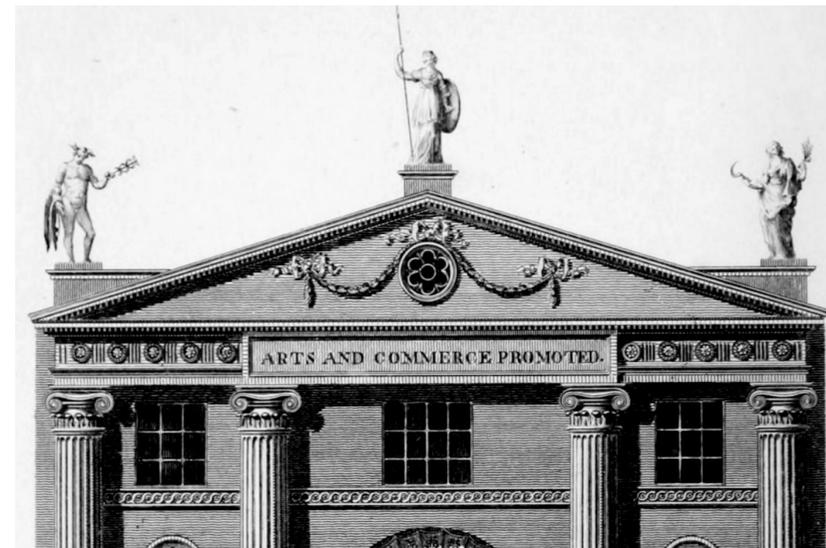
L'edificio espositivo progettato da **Joseph Paxton** nell'“Hyde Park”, unico nel suo genere, era il simbolo di una nuova epoca. La volta in vetro che sovrastava il transetto contribuiva in modo significativo a creare quella «impressione di stupore» che l'intero edificio esercitava sui visitatori. Il suo progetto risultò vincente per bellezza e semplicità.

Paxton propose una fine costruzione in ferro e vetro che consentiva di inondare di luce la hall annullando il contrasto tra spazio esterno ed interno. Il suo edificio si armonizzava perfettamente con l'“Hyde Park”, tradizionale posto per le feste di maggio.

Enorme fu il numero dei visitatori. Già nei primi tre giorni di apertura ne furono registrati 58 mila, nella seconda settimana più di 128 mila. L'esposizione era costantemente affollata. L'esposizione fu un **mercato di novità**, una rappresentazione anche dal vivo delle quotidiane attività umane, una messa in scena della varietà dei prodotti dell'artigianato e dell'industria. L'arte, ed in particolare la pittura, venne tuttavia esclusa a priori e le opere ivi esposte furono ammesse non per le loro intrinseche qualità artistiche, ma per i rimandi ai procedimenti di realizzazione e di riproduzione, alla lavorazione dei materiali, alle innovazioni tecniche introdotte nella loro produzione.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Squicciarino, Nicola. (2014). *La Great Exhibition Del 1851 Una Svolta Epocale Nella Comunicazione*. Armando. pag 41-62.

## SOCIETY FOR THE ENCOURAGEMENT OF ARTS, MANUFACTURE AND COMMERCE OF LONDON



04

Società delle Arti edificio in John Adam Street,  
Londra, 1770



05

Johan Zoffany, The Academicians of the  
Royal Academy, 1772

## 1.1.4 ART WORKERS GUILD

La Great Exhibition segnò in maniera magistrale l'ascesa e la crescita dell'industria come unico mezzo per il progresso nelle arti e nel design. È proprio in questo clima di innovazione e avanguardia che nascono movimenti artistici ideologicamente opposti all'industrializzazione in favore di un ritorno all'artigianato e all'estetica gotica. Si parla quindi dell'avvento di una nuova classe di pensatori e artisti: **il movimento delle Arts and Crafts**.

Figure di riferimento sono all'inizio quelle di intellettuali, artisti e architetti, quali John Ruskin, Henry Cole, Augustus Welby Northmore Pugin, Thomas Carlyle, che insieme ad alcuni pittori aderenti alla corrente pre-raffaellita, tra i quali E. Burne-Jones e i fratelli Dante Gabriel e William Michael Rossetti, già nella prima metà dell'Ottocento avevano espresso e applicato alcune delle idee che sarebbero diventate linee guida per il movimento. La ricerca di nuovi e più spontanei linguaggi espressivi e il **disprezzo per una produzione industriale serializzata** e priva di qualità orientavano i protagonisti del movimento alla rivisitazione stilizzata di repertori figurativi tratti dalla tradizione anglosassone o dal mondo della natura, all'impiego di materiali e tecniche tipici della produzione locale, a una schiettezza strutturale e formale che escludeva l'uso di decorazioni ingiustificate e al rifiuto di convenzioni artistiche e formali estranee ai concetti di praticità ed eleganza.<sup>5</sup>

Il pensiero ideologico creato dal movimento delle Arts and Craft promosse l'avvio e la concentrazione di sempre più artigiani e artisti all'interno della cosiddetta **"Art Workers Guild"**.

Fondata nel 1884, da un gruppo di giovani designer e architetti, la corporazione si basava sul principio dell' "imparare facendo" e promosse "l'unità di tutte le arti", negando la distinzione tra arte fine e arte applicata. Si oppose alla professionalizzazione dell'architettura promossa in quel momento dal Royal Institute of British Architects nella convinzione che ciò avrebbe inibito il design.

Il primo incontro ebbe luogo il 18 gennaio 1884 al Charing Cross Hotel, la corporazione era basata sulle corporazioni commerciali medievali, con membri chiamati Fratelli e il suo capo chiamato Maestro.<sup>6</sup>

<sup>5</sup> Blakesley, Rosalind P. (2009). *The Arts and Crafts Movement*. Phaidon Press. pagg 10-17



06

Sala principale della sede della  
Art Worker Guild, Londra, 2012



07

Ingresso della Art Workers Guild, Londra, 1915

La Art Workers Guild ha dato origine a molte associazioni unite dagli stessi ideali, tra cui la Birmingham, Liverpool, la Northern Art Workers' Guild a Manchester, la Edinburgh Art Workers' Guild e la Junior Art Workers' Guild, ma la più grande fu nel 1888 la “**Arts and Crafts Exhibition Society**” che per circa vent'anni, organizzò le esposizioni di arti applicate dal titolo Arts and Crafts, tramite cui si diede voce agli ideali del movimento e promosse.

**Walter Crane** presidente e fondatore della società per i suoi primi tre anni espresse e sottolineò la volontà di dare a designer e artigiani la possibilità di esporre al pubblico le proprie opere per il proprio interesse artistico e di far valere così le pretese dell'arte decorativa e dell'artigianato allo stesso modo del pittore di quadri da cavalletto, finora quasi esclusivamente associato al termine arte nella mente del pubblico.<sup>7</sup>



# The Art Workers' Guild

08

Logo Art Workers Guild



09

Logo Art Workers Guild

<sup>6</sup> *About Us. The Art Workers' Guild.* <https://www.artworkersguild.org/about-us/>

<sup>7</sup> Crane, Walter (1905). *Of the Arts and Crafts Movement.* Ideals In Art: Papers Theoretical Practical Critical. George Bell & Sons.

## 1.1.5 DEUTSCHER WERKBUND

Il nuovo millennio si aprì con un sempre più acceso dibattito sul ruolo delle arti applicate e l'industria, in questo clima di fermento inaugurò la capostipite tra le associazioni che segnarono un sempre maggior dialogo tra designer, artisti e artigiani in campo industriale.

Il **Deutscher Werkbund** (Federazione tedesca del lavoro), fondato nel 1907 a Monaco, si inserisce in questo contesto come **un'associazione professionale** di artisti, architetti, artigiani e industriali uniti dall'obiettivo comune di migliorare e integrare la qualità nel design in Germania.

Si trattava quindi di dare forma all'espressione del design industriale producendo e distribuendo tramite l'industria manufatti di alta qualità.

L'attenzione del Deutscher Werkbund sul buon design era fondamentale di natura democratica e socialmente consapevole e inizialmente articolata a livello di cultura popolare nazionale.

Le attività del Werkbund sono sempre state caratterizzate in parte dalle diverse filosofie politiche dei suoi membri.

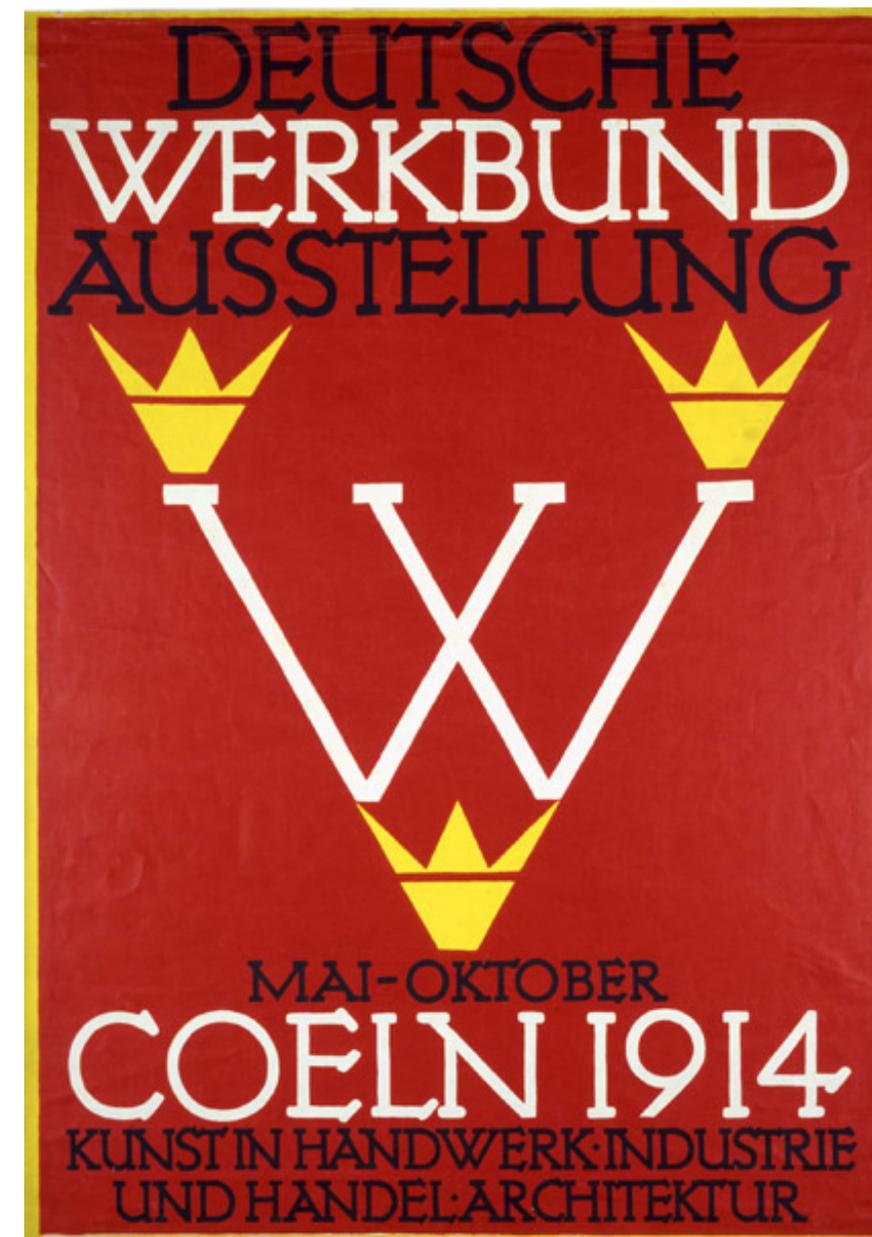
Questi si occupavano dall'architettura orientata al **socialismo o social-democratico**, come evidenziato nei progetti abitativi a Francoforte, Stoccarda, Dessau, Breslavia e Berlino a questioni che coinvolgono la ricca cultura domestica dei liberalizzati borghese, come si vede ad esempio nelle ville progettate da Hermann Muthesius.

Si occuparono inoltre di migliorare e **incrementare la qualità della produzione** e dei prodotti industriali organizzando workshop in collaborazione con il movimento inglese delle Arts & Crafts.

A differenza di questi ultimi il Werkbund non voleva riprendere antichi modelli di lavorazione ed estetica, ma si poneva come obiettivo quello di riunire aziende, artigiani e artisti nella creazione di una **nuova cultura visiva e di design**.<sup>8</sup>

I fondatori dell'associazione furono: l'architetto **Muthesius**, l'industriale **Schmidt** e il teorico **Naumann** uniti da obiettivi comuni conservavano comunque diverse opinioni su metodi dell'organizzazione da seguire.

Troviamo quindi dei contrasti interni rispetto il ruolo dell'arte applicata e l'industria, Henry Van de Velde sottolinea come l'artista abbia il compito nella società industriale di elevare la qualità della produzione tramite la



<sup>8</sup> Koenig, Giovanni Klaus, Vittorio Savi, and Luigi Zangheri. (1997). *Il "Deutscher Werkbund" 1914*. Cultura, Design E Società.

creatività e la libertà delle forme.

L'architetto Muthesius punta ad una nuova estetica basata sulle **forme standardizzate** eliminando la decorazione e cercando di influenzare il gusto del pubblico tramite la semplicità e l'economicità del prodotto finale. Il Werkbund quindi si pone come **intermediario tra gli interessati alla produzione e l'industria e gli artigiani** proteggendo il lavoro qualitativo e garantendo la possibilità di nuovi commerci, all'interno dei cataloghi del 1910 troviamo esempi della produzione standardizzata dei grandi architetti Behrens e Gropius, accanto ad artefatti degli artigiani legati alle arti applicate.

La fortuna del Werkbund fu garantita dall'importante propaganda che sottolineava i vantaggi dell'associazione come **protettrice di tutti i lavoratori della nuova arte industrializzata** attraverso l'istruzione e la rappresentazione commerciale di tutti gli associati mettendo al centro di ogni dibattito la qualità come priorità nello sviluppo e creazione di una nuova classe di oggetti.<sup>9</sup>

Come detto in precedenza l'associazione si poneva come ponte tra artista-designer e imprenditore grazie anche alla costituzione di un nuovo organo-inventario costituito nel 1916: il **Deutscher Warenbuch**, catalogo di tutte le merci con lo scopo di favorire l'espansione della qualità. Nel 1914 a Colonia ci fu la **Prima mostra tedesca del Werkbund**, desiderata dal cancelliere tedesco Konrad Adenauer, membro del Werkbund e politico a Colonia. La mostra comprendeva quasi cinque padiglioni espositivi e agli architetti più famosi di quel periodo furono affidate notevoli opere architettoniche.

Uno di questi edifici che è passato alla storia è il **Glaspavillon** progettato dal famoso architetto e urbanista Bruno Taut.

Molti altri espositori furono importanti per quel periodo come Henri van de Velde con il suo **Teatro Modello**, Walter Gropius che si concentrò sulla ideazione di **un'industria modello** e Peter Behren che creò il **Festhalle**, famoso palazzo delle feste.

La mostra riscontrò un grande successo, in particolare grazie alle innovazioni e alla varietà delle esposizioni.

L'apporto del Werkbund alla nascente cultura del design e il sostegno creato per la figura dei nuovi artisti-designer fu fondamentale a tal punto da esercitare un'immediata influenza in altri paesi europei.

Per questo motivo negli anni a seguire la formazione dell'associazione se ne costituirono di simili, anche in Austria (Österreichischer Werkbund 1912), Svizzera (Schweizer Werkbund 1913) e Inghilterra (Design and Industry Association 1915).

<sup>9</sup> Breuer, G. (2008). *Deutscher Werkbund*. In: Erlhoff, M., Marshall, T. Design Dictionary. Board of International Research in Design. Birkhäuser Basel



## 1.2 LE ASSOCIAZIONI OGGI

Il lascito delle prime associazioni del design ha permesso la fiorente crescita e divulgazione di nuove correnti di pensiero unite dallo scopo di migliorare la ricerca e la scoperta nel settore.

L'obiettivo di questa tesi è quello di promuovere e definire delle linee guida per l'avvenire e la nascita della World Design Library, tra queste una tra le prime è certamente la selezione di associazioni internazionali occupate nella ricerca scientifica nel design.

Sono state prese in considerazione alcune tra le maggiori realtà che annualmente si occupano di organizzare eventi, talk, congressi riguardanti l'innovazione e il futuro della disciplina. Scoprire e analizzare la loro storia è stato di ispirazione e modello per attuare e ordinare le principali caratteristiche del progetto: ricerca continua, tutela della storia del design e istruire le nuove generazioni di progettisti.

### 1.2.1 LE ASSOCIAZIONI SCIENTIFICHE DEL DESIGN

La World Design Library rappresenterà l'unione della **ricerca e riscoperta delle teorie e innovazioni in materia di cultura del progetto**, proprio per questa ragione si è voluto analizzare e selezionare le realtà e le associazioni che nel corso degli anni si sono occupate di analizzare tutti i processi che hanno portato allo sviluppo del settore del design.

In tutto il mondo si possono riscontrare società scientifiche del design il cui scopo, oltre la ricerca, è la **formazione e istruzione** in vari ambiti e discipline.

Dall'analisi effettuata sono state selezionate e prese in considerazione più di sessanta realtà fra queste associazioni che annualmente cooperano nella riscoperta e nell'innovazione in campo scientifico del design. Questo sarà proprio l'obiettivo primario della World Design Library: prendere in considerazione i **valori e le scoperte di queste società mettendole a sistema e rendendole fruibili a tutti gli interessati**. Partendo dall'Italia con la **Società Italiana del Design**<sup>10</sup> sono state definite delle linee guida che caratterizzano questo tipo di associazioni, infatti queste si occupano principalmente di:

- Sostenere le realtà internazionali e nazionali che si basano sullo studio e sulla ricerca del design;
- Lavorare con istituzioni nazionali, europee ed extraeuropee che si occupano di finanziare e promuovere la ricerca scientifica;
- Analizzare i metodi per la definizione della qualità scientifica della ricerca in design;
- Collaborare con altre realtà per favorire il legame tra la ricerca scientifica nel campo del design e la realtà sociale, professionale e produttiva in ambito nazionale e internazionale, anche in relazione alla cultura del made in Italy;
- Discutere le qualità di orientamento generale dell'educazione per

quanto riguarda il design sia in ambito accademico che di ricerca;

- Pubblicizzare e diffondere la cultura del design tramite workshop, congressi, convegni, premi e pubblicazioni;
- Sostenere la costruzione di network scientifico-culturali, in particolare incentivando le collaborazioni con altre associazioni del design, enti, istituzioni e società scientifiche.

Definito lo statuto di queste associazioni è stato possibile realizzare una mappatura e definire quali tra queste rappresentano degli organi internazionali operanti nel settore.

<sup>10</sup> SID | Società Italiana Design. (s.d.), from [http://www.societaitalianadesign.it/?page\\_id=10](http://www.societaitalianadesign.it/?page_id=10)

AMERICA

EUROPE

AFRICA ASIA

OCEANIA

12  
SCIENTIFIC  
DESIGN  
ASSOCIATION

26  
SCIENTIFIC  
DESIGN  
ASSOCIATION

2  
SCIENTIFIC  
DESIGN  
ASSOCIATION

26  
SCIENTIFIC  
DESIGN  
ASSOCIATION

4  
SCIENTIFIC  
DESIGN  
ASSOCIATION





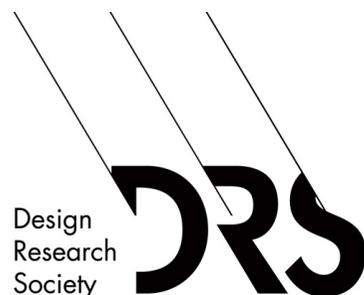
**International Council of Design**  
Montreal, Canada  
[www.theicod.org](http://www.theicod.org)

Fondato nel 1963 come Icofrada, l'International Council of Graphic Design Associations, è un'organizzazione internazionale non governativa con sede a Montreal, in Canada. La missione del Consiglio è aumentare il riconoscimento del valore del design, elevare gli standard globali di tutte le discipline del design e migliorare la situazione dei singoli designer a livello mondiale.

**DESIS  
NETWORK**  
Design for  
Social Innovation  
and Sustainability

**Design for Social Innovation and Sustainability**  
Milano, Italia  
[www.desis.polimi.it](http://www.desis.polimi.it)

Con sede presso il Dipartimento di Design del Politecnico di Milano, è composto da un gruppo di ricercatori che adotta un approccio strategico e sistemico alla progettazione, con un focus specifico sul design per i servizi e l'attivismo progettuale. Ha un background nella progettazione di servizi e sistemi di prodotti-servizi per la sostenibilità e studia il modo in cui il design può supportare e innescare l'innovazione sociale, combinando creatività e visione con la capacità di impegnarsi in processi di co-design.



**Design Research Society**  
Londra, UK  
[www.designresearchsociety.org](http://www.designresearchsociety.org)

La Design Research Society (DRS) è una società impegnata a promuovere e sviluppare la ricerca sul design. Il DRS è coinvolto in una serie di attività per promuovere la ricerca e finanziare borse di studio in tutti i campi del design. La società è affiliata a un'ampia gamma di attività di ricerca sul design. Queste includono conferenze ed eventi dell'Associazione internazionale delle società di ricerca sul design (IASDR) e Cumulus, l'Associazione internazionale delle università e dei college di arte, design e media.

**International Association of Societies of Design Research**  
[www.iasdr.net](http://www.iasdr.net)

*iasdr*

L'Associazione è un'organizzazione di beneficenza internazionale, non governativa, senza scopo di lucro ed è composta da società affiliate di ricerca sul design di tutto il mondo. Scopo dell'Associazione è promuovere la ricerca o lo studio sull'attività del design in tutti i suoi molteplici campi di applicazione, incoraggiando la collaborazione a livello internazionale tra società indipendenti di ricerca sul design.

L'Associazione promuove, tra le altre attività, l'organizzazione di un Congresso internazionale biennale di ricerca sul design, in sedi appropriate in tutto il mondo.



**Design Council**  
London, UK  
[www.designcouncil.org.uk](http://www.designcouncil.org.uk)

Il Design Council è stato creato nel 1944 dal governo di Winston Churchill in tempo di guerra per affrontare la più grande sfida dell'epoca, la ripresa economica del dopoguerra.

Nei decenni successivi, il Design Council è stato consigliere strategico nazionale per il design. Ha promosso e sostenuto il design in molti modi diversi e ha fornito una leadership nel pensiero progettuale nel Regno Unito ea livello internazionale.



**International Association of Universities and Colleges of Art, Design e Media - CUMULUS**  
Espoo, Finland  
[www.cumulusassociation.org](http://www.cumulusassociation.org)

Cumulus rappresenta un ecosistema dinamico per l'internazionalizzazione e la mobilità globale, lo scambio di conoscenze e la collaborazione nella pedagogia, nella ricerca e nella pratica dell'arte e del design.

Cumulus è la principale associazione mondiale di educazione e ricerca in arte e design. La diversità è un valore fondamentale di Cumulus, un'associazione nata con l'aspirazione a costruire ponti per l'educazione artistica e design oltre i confini.



**Design for All - Europe**  
Londra, UK  
[www.designresearchsociety.org](http://www.designresearchsociety.org)

Design for All mira a consentire a tutte le persone di avere pari opportunità di partecipare a ogni aspetto della società. Per raggiungere questo obiettivo, l'ambiente costruito, gli oggetti quotidiani, i servizi, la cultura e l'informazione - in breve, tutto ciò che è progettato e realizzato dalle persone per essere utilizzato dalle persone - devono essere accessibili, convenienti per l'uso da parte di tutti nella società e rispondenti all'evoluzione umana diversità.

**Systemic Design Association**  
[www.systemic-design.org](http://www.systemic-design.org)

**SYSTEMIC  
DESIGN  
ASSOCIATION**

Design for All mira a consentire a tutte le persone di avere pari opportunità di partecipare a ogni aspetto della società. Per raggiungere questo obiettivo, l'ambiente costruito, gli oggetti quotidiani, i servizi, la cultura e l'informazione - in breve, tutto ciò che è progettato e realizzato dalle persone per essere utilizzato dalle persone - devono essere accessibili, convenienti per l'uso da parte di tutti nella società e rispondenti all'evoluzione umana diversità.

# 1. ASSOCIAZIONISMO E DESIGN

## EUROPA



Die Angewandte -  
Institute of Design at the University  
of Applied Arts Vienna

Vienna, Austria  
www.dieangewandte.at/en

Institute of Design Research Vienna



Vienna, Austria  
https://www.idrv.org/

Design Entrepreneurship Institute



Brussels, Belgium  
www.den-institute.org

Danish Design Center



København, Denmark  
www.ddc.dk

Estonian Association of Designers



Tallin, Estonia  
www.edl.ee/en

Estonian Design Center



Tallin, Estonia  
www.disainikeskus.ee

Design Forum Finland



Helsinki, Finland  
www.designforum.fi



Lab Institute of Design and Fine  
Arts

Espoo, Finland  
www.lab.fi



International Association of Univer-  
sities and Colleges of Art, Design e  
Media – CUMULUS

Espoo, Finland  
www.cumulusassociation.org



Institut Français du Design

Parigi, Francia  
www.institutfrancaisduedesign.fr



Alliance française des designers

Parigi, Francia  
http://www.alliance-francaise-des-designers.org/



Agence pour la promotion de la  
création industrielle

Parigi, Francia  
www.apci-design.fr



German Design Council

Berlin, Germania  
www.german-design-council.de



Design Research Lab

Berlin, Germania  
www.drlab.org



Institute of Designers in Ireland

Dublino, Irlanda  
www.idi-design.ie



Società Italiana di Design

Torino, Italia  
www.societaitalianadesign.it



The Latvian Designers' Society

www.design.lv



Doga – The Norwegian Centre for  
Design and Architecture Oslo

Oslo, Norway  
www.doga.no



STBY - Design Research  
for meaningful change

Amsterdam, The Netherlands  
www.stby.eu



Centre of Applied Research for  
Art, Design and Technology

Breda, the Netherlands  
www.caradt.nl



CIAUD - Research Centre for Archi-  
tecture, Urbanism and Design

Lisboa, Portugal  
www.ciaud.faa.utl.pt



Barcelona Design centre

Barcelona, Spain  
www.bcd.es



Design Institute of Spain

Madrid, Spain  
www.designinstitute.es

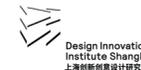


The Swedish Centre for Architectu-  
re and Design

Stockholm, Sweden  
www.arkdes.se

# 1. ASSOCIAZIONISMO E DESIGN

## ASIA



Design Innovation  
Institute  
Shanghai (DIIS)

Shanghai, China  
diis.org.cn



Hebei Industrial Design Innovation  
Center - HIDC

Hebei, China  
http://hidc-en.aty.cn/



Chinese Institute of Design (CID)

China  
https://www.cid.org.tw/



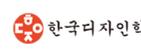
Xiongan New Area Future Industrial  
Design Institute

China  
www.xidi.org.cn



Shenzhen Federation of Cultural  
Creativity and Design

Shenzhen, China  
www.sccda.org.cn



Korean Society for Design Science  
(KSDS)

www.design-science.or.kr



Korean Society for Design Science  
(KSDS)

www.design-science.or.kr



Bundang-gu, Korea  
www.eng.kidp.or.kr

Manila, Philippines  
https://designcenter.ph/



CITEM - Center for International  
Trade Expositions and Missions

Manila, Philippines  
https://citem.gov.ph/



Japanese Society for the Science  
of Design

Tokyo, Japan  
www.jssd.jp



Japan Society for Design  
Engineering

Tokyo, Japan  
www.jsde.or.jp



Japan Institute of Design Promotion

Tokyo, Japan  
www.jidp.or.jp



National Institute of Design (NID)

www.nid.edu



India Design Council

www.indiadesigncouncil.org



Malaysia Design Council

Kuala Lumpur, Malaysia  
www.mrm.gov.my



Design Singapore Council

www.designsingapore.org



Istanbul Design Center

Istanbul, Turkey  
www.istanbuldesigncenter.org



Dubai Design & Fashion Council  
(DDFC)

Dubai  
www.infive.ae

## 1. ASSOCIAZIONISMO E DESIGN



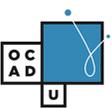
Investigación  
en Diseño Argentino  
Bueno Aires, Argentina  
[www.fundacionida.org](http://www.fundacionida.org)



Acid- Association of Canadian  
Industrial Designers  
Toronto, Canada  
[www.designcanada.org](http://www.designcanada.org)



International Council of Design  
Montréal, Canada  
[www.theicod.org](http://www.theicod.org)



Inclusive Design Research Center  
Toronto, Canada  
<https://idrc.ocadu.ca>



Codigram  
Città del Messico, Messico  
[www.codigram.org](http://www.codigram.org)



SITU  
New York, Stati Uniti  
<https://situ.nyc/>

## AFRICA



African Design Centre  
Africa  
[www.africandesigncentre.org/](http://www.africandesigncentre.org/)



Design INDABA  
Africa  
<http://www.designindaba.com>

## AMERICA



Gensler  
San Francisco, Stati Uniti  
[www.gensler.com/](http://www.gensler.com/)



REDI  
San Diego, Stati Uniti  
<http://redigroup.org>



AIGA- The professional association  
for design  
New York, Stati Uniti  
<https://www.aiga.org>



SEG D-The Society for Experiential  
Graphic Design  
Washington, Stati Uniti  
<https://www.segd.org>



DFC-Design Futures Council  
Washington, Stati Uniti  
[www.designfuturescouncil.com](http://www.designfuturescouncil.com)



Industrial Designers Society  
Of America  
Herndon, Stati Uniti  
[www.idsa.org/](http://www.idsa.org/)

## OCEANIA



Design Institute of Australia  
Collingwood, Australia  
[www.design.org.au/](http://www.design.org.au/)



Good Design Australia  
Sydney, Australia  
[www.good-design.org](http://www.good-design.org)



AGDA  
Adelaide, Australia  
<https://agda.com.au>



Designers Institute of New Zealand  
Auckland, New Zealand  
<https://designersinstitute.nz/>

2. WORLD DESIGN  
ORGANIZATION E  
WORLD DESIGN CAPITAL

## 2.1 LA WORDL DESIGN ORGANIZATION

La World Design Organization (WDO) è un'organizzazione internazionale non governativa promotrice dell'apprendimento e dell'innovazione guidata dal design industriale come strumento per migliorare la qualità della vita economica, sociale, culturale ed ambientale. La World Design Organization si occupa di una serie di iniziative di livello globale per celebrare l'utilizzo del design come strumento per rispondere a problematiche e aspirazioni dell'umanità e per migliorare la qualità della vita. La WDO si basa su precisi valori:

- Sostenere il potere del design come strumento per migliorare la vita;
- Le diversità della comunità vengono rispettate e accolte;
- Cercare di ridurre al minimo l'impatto negativo sull'ambiente;
- Collaborare tra realtà e continenti diversi per trovare soluzioni innovative grazie al design;
- Facilitare l'accesso alle informazioni per garantire l'inclusività;
- Porre l'interazione e i bisogni umani al di sopra dei bisogni materiali;
- Perseguire idee creative che possono e vogliono cambiare il mondo<sup>11</sup>.

<sup>11</sup> WDO | Vision and Mission | Core Values. (s.d).<https://wdo.org/about/vision-mission/corevalues/>

1957      1963      1971      1981      1992      2003      2008      2017

*Fondazione  
dell'ICSID*

*Status  
UNESCO*

*Workshop  
& Eventi*

*Congresso  
di Helsinki*

*Protezione  
intellettuale*

*Fondazione  
dell'IDA*

*World  
Design  
Capital*

*Nuova  
identità*

International Council of Societies of Industrial Design, nasce a Londra il 29 giugno 1957 con l'intento principale di migliorare il livello del design attraverso l'istruzione e la formazione e di creare un luogo in cui i designer da tutto il mondo collaborano e lavorano insieme.

I membri dell'organizzazione crescono e l'UNESCO le conferisce uno status consultivo speciale. Insieme le due organizzazioni collaborano a molti progetti.

Durante il 1971 viene istituito un workshop Interdesign a Minsk, nell'ex Unione Sovietica, è il primo seminario composto da designer provenienti da tutto il mondo per analizzare problemi di importanza regionale e internazionale.

Nel 1981 a Helsinki si tiene il primo congresso con Council of Graphic Designer Associations (Icograda) e il Congresso della Federazione internazionale degli Architetti/Designer d'interni (IFI), creano così uno stretto rapporto di lavoro.

Al congresso Mondiale di Lubiana, Icsid rivolge la sua attenzione al tema della proprietà intellettuale tenendo una prima sessione sulla protezione del design.

Nel 2003 l'ICSID e l'Icograda creano l'International Design Alliance (IDA), un'impresa strategica tra le organizzazioni internazionali che rappresentano il design.

ICSID crea nuovi programmi tra cui la World Design Capital e nel 2008 Torino viene nominata prima Capitale Mondiale del Design.

Il 1 Gennaio Icsid diventa ufficialmente World Design Organization.



### 2.1.1 LA STORIA DELLA WORLD DESIGN ORGANIZATION

Nel 1953 Jacques Vienot, designer francese, propone al congresso internazionale dell'Institut d'Esthétique Industrielle l'idea di creare un organismo internazionale che rappresenti gli interessi dei designer industriali. In questo modo ICSID, **International Council of Societies of Industrial Design**, nasce a Londra il 29 giugno 1957 con l'intento principale di migliorare il livello del design attraverso l'istruzione e la formazione e di creare un luogo in cui i designer da tutto il mondo collaborano e lavorano insieme. Nel 1959 si volge a Stoccolma il **primo Congresso e la prima Assemblea Generale** composto da 23 membri provenienti da 17 paesi diversi, dove vengono ufficialmente adottate la Costituzione dell'Icsid e la prima definizione di design industriale.

Nel 1963 i membri dell'organizzazione crescono e l'UNESCO le conferisce uno **status consultivo speciale** e insieme le due organizzazioni collaborano a molti progetti. Inoltre tiene quattro riunioni, in quattro diverse città, per trattare dei cambiamenti e dei progressi del design industriale. Durante il 1971 viene istituito un workshop **Interdesign** a Minsk, nell'ex Unione Sovietica, è il primo seminario composto da designer provenienti da tutto il mondo per analizzare problemi di importanza regionale e internazionale. Il **Congresso di Kyoto e l'Assemblea Generale** avvenuti nel 1973 sono stati rivoluzionari per l'ICSID, in quanto ha riunito per la prima volta il mondo del design occidentale e asiatico sul suolo asiatico.

All'inizio degli anni '80, più precisamente nel 1981, a Helsinki si tiene il primo congresso con **Council of Graphic Designer Associations (Icograda)** e il **Congresso della Federazione internazionale degli Architetti/Designer d'interni (IFI)**, creano così uno stretto rapporto di lavoro. Quattro anni dopo, nel 1985, Icsid, UNESCO e Icograda organizzano un Interdesign basto sul tema delle apparecchiature mediche di base per i paesi in via di sviluppo.

Negli anni '90 l'organizzazione ha ospitato altri congressi e Interdesign in molti paesi del mondo, iniziando a trattare temi relativi all'importanza del design nel business e alla sostenibilità ambientale.

Negli anni '90 l'organizzazione ha ospitato altri congressi e Interdesign in molti paesi del mondo, iniziando a trattare temi relativi all'importanza del design nel business e alla sostenibilità ambientale.



12

Consiglio Direttivo Icsid al Congresso, 1961, Venezia



13

Emittente al Congresso di Kyoto (Giappone),  
1973

## 2. WORLD DESIGN ORGANIZATION

Al Congresso Mondiale di Lubiana tenutosi nel 1992, Icsid rivolge la sua attenzione al tema della proprietà intellettuale tenendo una prima sessione sulla protezione del design.

Nel 2003 l'ICSID e l'Icograda creano l'**international Design Alliance** (IDA), un'impresa strategica tra le organizzazioni internazionali che rappresentano il design.

Nel 2007 si festeggiano i 50° anniversario dell'organizzazione e viene lanciata la **Giornata Mondiale del Design Industriale** (stabilita il 29 Giugno), per evidenziare l'impatto del design industriale sullo sviluppo economico, sociale, culturale e ambientale.

ICSID crea nuovi programmi tra cui la **World Design Capital** e nel 2008 Torino viene nominata prima Capitale Mondiale del Design.

L'IDA si scioglie nel 2013 e nel 2015 durante l'Assemblea Generale a Gwangju (Corea del Sud) ICSID decide di diventare un'organizzazione più accessibile e aperta alla comunità del design e di cambiare il suo nome in World Design Organization.

Vengono creati diversi programmi, come i workshop della World Design Talk che affrontano le sfide locali con rilevanza globale dal punto di vista del design. Il 1° gennaio 2017 cambia definitivamente nome in **World Design Organization**<sup>12</sup>.

## LA STORIA DELLA WORLD DESIGN ORGANIZATION



14

Il gruppo Interdesign, 1999, Seoul (Corea del Sud)



15

Evento World Design Capital, 2008, Torino

<sup>12</sup> WDO | About | History. (s.d.). <https://wdo.org/about/history/>

2.1.2 LA PROGRAMMAZIONE

Con il supporto e la collaborazione dei vari membri e partner, la WDO sostiene, promuove e condivide la conoscenza dell'innovazione guidata dal design industriale che ha il potere di creare un mondo migliore, in particolare grazie alla programmazione internazionale.

Si compone dei seguenti programmi:



**Interdesign**

Il programma Interdesign risale al 1971, si occupa di riunire i designer di tutto il mondo per affrontare problemi locali di importanza globale. Interdesign è ospitato ogni volta da un'organizzazione o una città del mondo diversa.

Il programma comprende due settimane in cui si riuniscono vari designer per ricercare, collaborare e ideare seguendo un tema specifico.



**World Industrial Design Day (WIDD)**

È una giornata internazionale in riconoscimento dell'istituzione della World Design Organization che cade il 29 giugno. La comunità del design celebra questa giornata attraverso attività come workshop, concorsi di design, mostre e molto altro ancora.



**World Design Corporate Circles**

È una piattaforma di informazioni e networking per i professionisti del design di livello C che mira a fornire un'esperienza di leadership unica per impegnarsi con professionisti globali simili per condividere pratiche, sfide e conoscenze del nuovo mondo.



**Young Designers Circles**

Istituito nel 2020, sfrutta la creatività e l'ambizione dei giovani designer di età inferiore ai 30 anni, in più discipline e regioni. Il programma, composto da iniziative ed eventi, è in linea con la missione della WDO di design per un mondo migliore e con i suoi obiettivi di promuovere l'uso del design per aiutare a raggiungere i SDGs, Sustainable Development Goals.



**World Design Impact Prize**

È stata fondata nel 2011 per onorare ed elevare i progetti che utilizzano il design e/o il design thinking per avere un impatto positivo sulla qualità della vita sociale, economica, culturale e/o ambientale. Il premio viene assegnato ogni due anni.

WORLD  
DESIGN  
ASSEMBLY —

**World Design Assembly**

Dal 1959, i membri della WDO si sono incontrati ogni due anni per partecipare all'Assemblea Generale, dove i partecipanti hanno il potere di stabilire la direzione operativa dell'organizzazione, eleggerne la leadership e affrontare una serie di questioni chiave che interessano il settore.

AGENDA  
2030



**World Design Agenda**

La World Design Agenda della WDO è un piano d'azione che mira a ispirare, mobilitare e attivare la nostra comunità per fornire soluzioni guidate dal design che contribuiscono al raggiungimento degli SDGs (Sustainable Development Goals) entro il 2030.

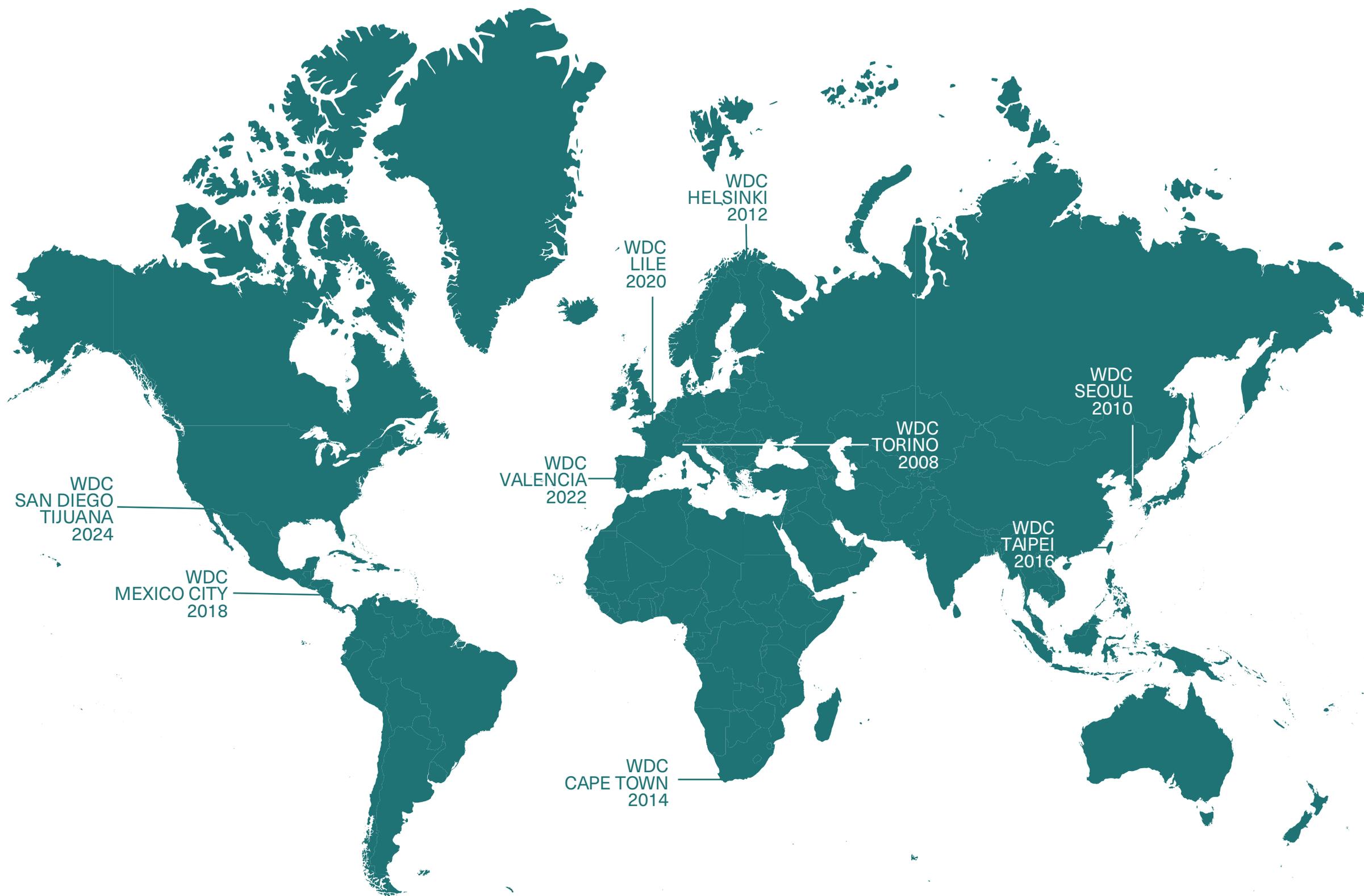
WORLD  
DESIGN  
TALKS

**World Design Talks**

Istituito nel 2016 il World Design Talks consiste in una serie di workshop di un giorno ospitati in varie località del mondo per affrontare le sfide locali di rilevanza globale e per capire i modi in cui la progettazione e la collaborazione possono aiutare a identificare le soluzioni.



## 2.2. LA WORLD DESIGN CAPITAL



## 2.2.1 IL PROGRAMMA

Nel corso degli anni, il design è diventato strumento fondamentale per le città per svilupparsi, crescere, diventare più attrattive e sostenibili.

La World Design Organization ha deciso quindi di celebrare questo utilizzo del design lanciando un progetto chiamato **World Design Capital** (WDC). Questo programma consiste in una designazione biennale da parte ovviamente della World Design Organization, ad una città che ha mostrato, attraverso l'uso del design, un miglioramento e uno sviluppo urbano, promuovendo al contempo un **design innovativo e sostenibile**. Quindi la WDC premia le città per il loro uso efficace del design per guidare lo sviluppo economico, sociale, culturale e ambientale.

Il progetto della WDC è stato lanciato nel 2008, vedendo Torino come prima città scelta per iniziare questo programma, il WDC a Seoul (Corea del Sud) nel 2010; Helsinki (Finlandia) nel 2012; Città del Capo (Sudafrica) nel 2014; Taipei (Taipei cinese) nel 2016 e Città del Messico (Messico) nel 2018. Lille Metropole (Francia) è WDC 2020, Valencia (Spagna) è stata designata WDC del 2022 e San Diego-Tijuana (USA/Messico) è stata nominata World Design Capital 2024.

“L'operazione WDC intende coinvolgere la comunità globale in un dialogo grazie al quale i designer, insieme al grande pubblico, alle istituzioni e ai governi potranno promuovere l'importanza che gli interventi sulla trasformazione urbana, effettuati in un'ottica di design, assumono nel lungo termine. E così facendo, anche celebrare il design attraverso eventi di natura educativa, sociale, ambientale, economica e culturale.”<sup>13</sup>

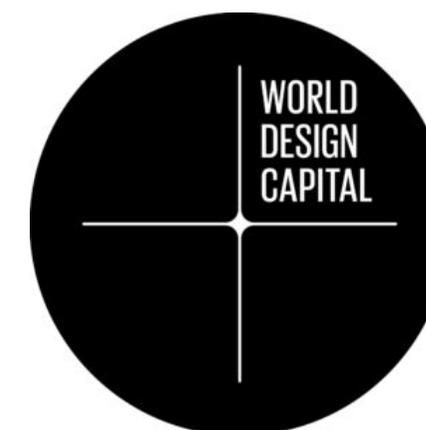
Con l'aiuto della World Design Organization, viene ideato un programma di eventi esclusivi che durano un anno, in cui la città scelta mette in mostra le sue migliori abilità nella politica urbana e nell'innovazione, che migliorano la qualità della città e della vita dei cittadini.

È una grande opportunità per evolvere e potenziare la propria città, sia dal punto di vista **tecnologico e sostenibile**, ma anche dal punto di vista **turistico**. Le città designate hanno quindi la possibilità di mostrare al mondo le proprie innovazioni nel campo del design, ottenendo inoltre una grande visibilità come centro creativo e di innovazione.

Possono giovare di un grande **sviluppo economico**, grazie ai vari investimenti che questa nomea può attirare e al settore terziario che si può creare. Infatti la città designata diventa destinazione di viaggio, essendo che in quell'anno pullula di eventi e di novità che portano le persone interessate a visitare la capitale.

Inoltre, il titolo di World Design Capital permette di proiettare la città nella scena internazionale nell'ambito del design e dà la possibilità inoltre di **creare network** con le capitali designate in precedenza con il fine di creare una rete che continua a lavorare sull'innovazione e sull'utilizzo del design. Aumenta anche la consapevolezza nei cittadini del grande potenziale del design e del suo utilizzo in campo economico, sociale, culturale e ambientale e ispira le altre città ad utilizzare il design come strumento strategico per aiutare i propri cittadini.

Come citato in precedenza, una volta finito l'anno, la capitale scelta continuerà a ricercare e lavorare insieme alle altre capitali, creando una rete che si adopera per il continuo sviluppo del mondo del design e in cui si condividono le **migliori pratiche nel campo del design innovativo**.



<sup>13</sup>Pamela Pelatelli et al.. (2009). *Torino 2008 world design capital: spread design*. Corraini. Intervento di Carlos hinrichsen, Presidente ICSID 2007-2009, pag. 6

### 2.2.2 COME SI DIVENTA WORLD DESIGN CAPITAL

Il titolo di WDC è aperto a qualsiasi città, sia grandi che piccole, ma queste devono rispettare alcuni criteri. Innanzitutto, la città deve mostrare come l'utilizzo del design possa essere fonte **per rafforzare lo sviluppo economico, sociale, culturale e ambientale**. Il titolo viene dato a quelle città che hanno usato il design come strumento per il progresso nel modo più efficace e creativo.

Le città devono dimostrare chiaramente come il loro governo, l'industria, l'istruzione, le istituzioni, designer e popolazione lavorano concretamente per rivitalizzare e reinventare la loro città.

Ovviamente ogni città prima di candidarsi deve tenere conto che l'attivazione del progetto WDC richiede una certa massa critica e risorse, come disponibilità di grandi infrastrutture, un'industria di progettazione ben sviluppata, servizi amministrativi sufficienti e la capacità di gestire la promozione internazionale, nonché un budget pertinente per sostenere il programma annuale.

Durante tutto l'anno il sindaco della città ospitante e il governo hanno un ruolo chiave da svolgere in tutto l'anno, provvedendo anche ad una lettera di grazia finanziaria.

Tuttavia, la richiesta deve essere svolta da un'agenzia autonoma e non può provenire da un livello di governo della città offerente.

La richiesta deve essere preparata da un team competente e dedicato che deve seguire il progetto dall'inizio alla fine.

La candidatura non deve necessariamente provenire da un'organizzazione di progettazione o da un progettista, la designazione si basa sul fatto che la città utilizza il design e i progettisti per migliorare le proprie infrastrutture, i propri sistemi e la qualità della vita in generale.

Le capitali e le città di design in genere hanno forti partnership inclusive con soggetti interessati nazionali, regionali e locali nei settori della cultura, del design e delle imprese.

Tutte le candidature completate e controllate vengono inviate al comitato di selezione del World Design Capital, che valuta le proposte e seleziona tre città finaliste.

Dopo l'annuncio delle tre città, i rappresentanti del Comitato Organizzazione della WDC visitano le prescelte.

La riunione di selezione finale del WDC si svolge circa sei mesi dopo e i risultati vengono mantenuti riservati fino all'annuncio ufficiale.

A seguito dell'annuncio, in due anni la nuova città designata deve prepararsi per attuare i suoi programmi. Una realtà di occupa di gestire i progetti e di creare un'identità visiva della WDC di quell'anno.

Durante l'anno di nomina, il WDO e la città designata collaborano per eseguire al meglio il programma stabilito in precedenza.

Ogni programma cittadino è unico, tuttavia, i Signature Events sono incorporati in ogni anno del World Design Capital<sup>14</sup>.



<sup>14</sup> World Design Organization, «Becoming a World Design Capital®. A comprehensive guide to the application process».

## 2.3 LE EDIZIONI PASSATE DELLA WORLD DESIGN CAPITAL

## 2.3.1 SAN DIEGO TIJUANA WDC 2024



Anno:  
2024

Dove:  
San Diego-Tijuana,  
USA/Messico

Tema:  
HOME

San Diego-Tijuana (USA/Messico) è stata nominata World Design Capital 2024 come risultato del loro impegno nella **progettazione incentrata sull'uomo e sull'eredità della collaborazione transfrontaliera** per trasformare gli ambienti naturali e costruiti della regione. La scelta dell'offerta congiunta San Diego-Tijuana la rende la **prima capitale binazionale del design** mondiale nella storia del WDO.

San Diego e Tijuana stanno sfruttando e mobilitando il design per trasformare la loro regione di 7,1 milioni di abitanti.

Sono un importante snodo di transito e futuro mercato globale ed è ricco di opportunità di innovazione, trasformazione, attivazione e immaginazione. La regione transfrontaliera è posizionata in modo unico per essere un **modello per il recupero e la rivitalizzazione**.

La sua comunità creativa è pronta a presentare un entusiasmante programma per il 2024 che presenterà la regione sotto una nuova luce ed enfatizzerà i modi in cui il design può connettere le persone<sup>15</sup>.

Dal cambiamento climatico alla giustizia sociale, dalla pandemia alle infrastrutture, dalle pressioni economiche alla geopolitica, il mondo sta ripensando paradigmi, sistemi e definizioni in tutti gli aspetti della vita. San Diego-Tijuana è una regione all'avanguardia nell'affrontare questi cambiamenti. Sono due città indipendenti, ma profondamente connesse, con storie, culture, risorse e sfide che sono allo stesso tempo condivise e distintive. Le due comunità abbracciano le loro differenze, bisogni e possibilità. Riconoscendo il futuro come collettivo e autonomo, attraverso politiche di riqualificazione e redistribuzione, attraverso pratiche sostenibili ed eque, attraverso nuove infrastrutture e piattaforme per la cultura e l'innovazione, ridefiniscono le narrazioni delle comunità di confine e fissano nuovi standard per come attivare reti di cambiamento in tutte le città globali.

Il tema principale è **HOME**, tradotto in italiano con casa. Casa è dove la vita mette radici. Casa è un santuario, un luogo di sicurezza, di certezza e di riconciliazione. La casa è anche un habitat, un luogo che accoglie migranti e visitatori da vicino e da lontano, di molte specie, temporanee e permanenti, per tregua e sollievo. Per questa regione binazionale, HOME rappresenta l'insieme di valori che plasmano il nostro approccio progettuale e ci consentono di cogliere opportunità straordinarie. Per questo HOME è anche un acronimo che rappresenta questi valori:

- **Human-Centered** significa mettere le persone al centro del processo di progettazione, progettando per le realtà dei bisogni e dei desideri dell'utente.
- **Open** significa che le città sono radicalmente aperte a nuove idee, esperienze, modi di fare.
- **Multicultural + Multidisciplinary** significa che riconoscono che le idee migliori provengono dalla diversità nelle prospettive, attraverso i settori della conoscenza, generazione, esperienza e identità.
- **Experimental** significa che sanno che testare e provare le cose è ciò che rende il design eccezionale. Sono impegnati nella sperimentazione su diverse scale.

Home celebra un design d'eccezione, catalizza progetti attraverso il supporto e l'amplificazione, e co-crea su scale senza precedenti.

Le due capitali vogliono essere da esempio al mondo del design, di come le città possono svilupparsi non secondo i confini nazionali che li dividono, ma dagli ecosistemi che li uniscono.

<sup>15</sup> About. (s.d.). San Diego - Tijuana World Design Capital 2024. <https://home2024.com/about>



Installazione HOME, San Diego

18



Muro di Tijuana, San Diego

19

### 2.3.2 VALENCIA WDC 2022



Anno:  
2022

Dove:  
Valencia, Spagna

Tema:  
Il design mediterraneo  
di Valencia.

Valencia è l'ottava città ad essere designata World Design Capital 2022 (WDC 2022). Situata sulla costa sud-orientale della Spagna, questa città culturalmente vivace è un importante porto situato sul Mediterraneo con un'eredità di design di lunga data.

Valencia è diventata un esempio lampante di **uso efficace e strategico del design nelle politiche pubbliche**, che ha avuto un impatto benefico su industrie, infrastrutture e mobilità.

La città è composta da un impressionante mix di strutture storiche e moderne della città che coesistono con l'ambiente naturale. Costruendo il programma per il WDC 2022, Valencia ha cercato di collaborare con i settori pubblici e privati a livello locale, regionale e nazionale.

La città è determinata a sfruttare la sua opportunità unica di Capitale Mondiale del Design per comunicare e autorizzare i cittadini, all'interno e all'esterno delle tradizionali discipline del design, a partecipare a un programma della durata di un anno che celebra il design e il suo potere di migliorare la qualità della vita.

Valencia è una terra di creatività.

Nel corso dell'ultimo secolo, il lavoro di designer professionisti, architetti, interior designer e illustratori ha dato vita a una cultura progettuale unica che oggi si estende a tutta la regione. Inoltre è sede della **ceramica tradizionale, dell'industria del giocattolo e della grafica**. Quindi Valencia è una città in cui molti designer si sono formato.

Attraverso **sei temi chiave**, ovvero salute e benessere, didattica del design, economia e innovazione, patrimonio e identità, sostenibilità ambientale ed equità, inclusione e diversità, il programma WDC di Valencia si adopererà per abbracciare tutte le discipline del design e offrire un varietà di eventi, mostre, congressi e panel di design. Il programma di Valencia per il 2022 prevede un centinaio di eventi, tra cui interventi, congressi e incontri professionali, pubblicazioni e proprie produzioni e mostre, che riguarderanno tutte le discipline del design intorno ai sei assi strategici prima citati.

La candidatura di Valencia, articolata attorno allo slogan "Il design mediterraneo di Valencia. Design per il cambiamento, design per i sensi", difende un modo di guardare che ha implicazioni geografiche, ma anche estetiche, etiche, filosofiche e politiche<sup>16</sup>.

Valencia World Design Capital 2022 mira a promuovere l'attività e **migliorare la qualità di questo settore creativo**, rendendolo l'agente principale per il cambiamento sociale e l'innovazione urbana. L'obiettivo è generare tutta una serie di iniziative che proiettino il design oltre il 2022, generando un'eredità che trascenderà e si affermerà come valore chiave del tessuto sociale locale e nazionale.



20

Manifesto World Design Capital, 2022, Valencia



21

Comunicazione WDL, 2022, Valencia

<sup>16</sup> Valencia for WDC 2022, Disseny, A. V. C. del. (s.d.). [http://designvalencia.eu/index\\_en.html](http://designvalencia.eu/index_en.html)

## 2.3.3 LILLE METROPOLE WDC 2020



Anno:  
2020

Dove:  
Lille, Francia

Tema:  
Design is Capital

Composto da 95 comuni, Lille Metropole è il settimo detentore del titolo della designazione World Design Capital.

Sotto il tema “Il design è capitale”, Lille Metropole ha condiviso un programma unico e innovativo che rifletteva **la diversità e il dinamismo dei progetti di design nella regione**<sup>17</sup>.

Situata nel cuore del Nord Europa, a meno di un'ora e mezza da Londra, Parigi e Bruxelles, la metropoli europea di Lille (MEL) è composta da città e villaggi, che raccolgono oltre 1 milione di cittadini sia nel territorio rurale che urbano. La città più grande del conglomerato MEL, Lille, vanta oltre 230.000 abitanti ed è spesso considerata un'importante capitale culturale per gran parte della Francia settentrionale.

Un'area che un tempo ha dovuto affrontare sconvolgimenti economici, ora è una regione di grande diversità culturale e c'è un'atmosfera imprenditoriale palpabile ispirata da una pletora di start-up, imprese locali e grandi campus universitari.

<sup>17</sup> WDO | Past Cities | WDC Lille Metropole 2020. (s.d.). <https://wdo.org/programmes/wdc/past-cities/wdclillemetropole2020/>

Designata Capitale Europea della Cultura nel 2004, è un territorio dalla forte identità, urbano e rurale, dove l'ambiente naturale convive con una ricca scena progettuale. Con la promessa di coinvolgere designer, cittadini, imprenditori, ricercatori e artisti vicino a casa e da tutto il mondo, Lille Metropole ha dimostrato durante la sua offerta come la designazione di World Design Capital sarebbe stata sfruttata per sviluppare la più grande agenzia di design collaborativo del mondo, implementando una collaborazione approccio progettuale che parlerebbe a tutta la popolazione della regione.

Al centro di questa missione c'era il programma **POC**<sup>18</sup> (Proof of Concept), che comprendeva circa **600 progetti** che sperimentavano l'idea di progettare insieme, evidenziando che il processo di progettazione è importante tanto quanto il risultato finale. Lo slogan del programma di Lille Metropole è stato “**Design is Capital**”, in cui si è cercato di dare un ruolo più importante al design, nell'ottica dello sviluppo e della trasformazione dei territori e dei servizi pubblici e della cultura del progetto all'interno delle imprese, degli enti locali e della comunità. Sebbene i suoi piani siano stati sconvolti dalla pandemia di Covid-19 e dalle sue conseguenze, Lille Metropole 2020 è stata in grado di adattarsi, offrendo un programma vario e ricco che ha coinvolto la comunità locale, gli imprenditori, gli artisti, i designer e il settore pubblico.

Lo slogan fu una dichiarazione forte, una solida convinzione che esprimeva la direzione di questo evento. Dietro questo titolo si cela un profondo progetto di trasformazione e un approccio pionieristico al design. Sotto il tema Design is Capital, la città ha sfruttato la sua ricca storia e la sua diversità culturale per esplorare e implementare una varietà di **progetti di design incentrati sull'uomo**. Durante il periodo di temporanea chiusura, dovuto al Covid-19, la World Design Capital si è concentrata su un'attività digitale, in cui i vari designer presentavano le loro domande e le loro soluzioni per affrontare gli sconvolgimenti del mondo. Gli eventi sono stati poi riprogrammati per ripartire dal 9 settembre 2020, nel rispetto delle norme sanitarie.

Questi eventi sono stati riprogettati per adattarsi risolutamente al mondo attuale ed evidenziare i contributi del design alle crisi causate dallo shock epidemico.

<sup>18</sup> un esercizio in cui il lavoro si concentra sul determinare se un'idea può essere trasformata in realtà. Una prova di concetto ha lo scopo di determinare la fattibilità dell'idea o di verificare che l'idea funzionerà come previsto.



Gadget WDL, 2020, Lille Metropole

22



Piazza principale, Lilla, 2020

23

## 2.3.4 CITTÀ DEL MESSICO WDC 2018

Anno:  
2018Dove:  
Città del Messico,  
MessicoTema:  
Socially Responsible  
Design

Sesta Capitale Mondiale del Design, prima città delle Americhe a ricevere questo titolo, Città del Messico ha una storia potente da condividere sulla scena mondiale, come modello per altre megalopoli in tutto il mondo che utilizzano il design per affrontare le sfide dell'urbanizzazione e garantire una città più vivibile.

Nel marzo 2015, l'organizzazione Design Week Mexico (DWM) ha messo insieme un'offerta di Città del Messico per World Design Capital 2018. Partendo dall'importanza del design nel futuro delle città, dal potenziale di questo campo professionale e dal rapporto all'interno della comunità creativa, Design Week Mexico ha presentato storie di successo nelle **strategie di rigenerazione urbana, mobilità e sostenibilità** del governo di Città del Messico, nonché progetti individuali e indipendenti della comunità creativa locale.

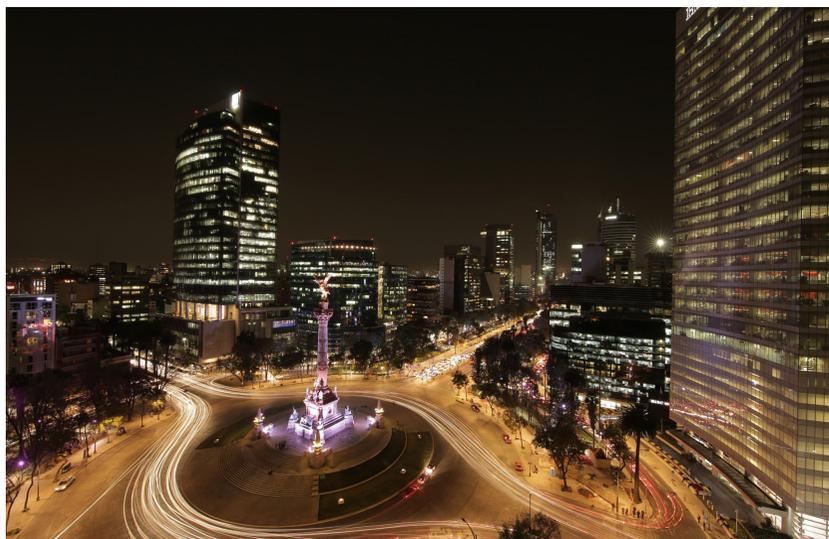
L'applicazione comprendeva anche l'infrastruttura culturale di Città del Messico, nonché la sua vasta offerta nella preparazione accademica di professionisti del design, dell'architettura, dell'urbanistica, delle politiche pubbliche e delle arti visive.

Il tema principale della World Design Capital Mexico City era “**Socially Responsible Design**” e proponeva una fitta agenda di iniziative<sup>19</sup>.

L'obiettivo principale della programmazione del WDC Città del Messico 2018 fu generare una rete di conoscenza e scambio.

In particolare, i valori principali della WDC 2018 erano quelli di generare **nuove opportunità, migliorare la qualità della vita, preservare ciò che ha valore e trasformare con rispetto.**

Per rispettare questi valori, la città del Messico si è concentrata su sei temi principali: le persone, mobilità, identità cittadina, ambiente, spazio pubblico ed economia creativa.



Paseo de la Reforma, Città del Messico

### 2.3.5 TAIPEI WDC 2016



Anno:  
**2016**

Dove:  
**Taipei, Taiwan,  
Taipei cinese**

Tema:  
**Adaptive City  
Design in Motion**

Nel 2013 Taipei è stata nominata quinta World Design Capital 2016 (WDC 2016). Il premio di diventare WDC 2016 ha segnato il riconoscimento mondiale dei continui sforzi di Taiwan per aumentare le sue **capacità creative e la trasformazione** di Taipei in particolare da un centro di produzione industriale a una moderna metropoli guidata dall'innovazione. In soli 50 anni, la città di Taipei ha subito un **processo di crescita e metamorfosi**; infatti ha rinvigorito il suo paesaggio urbano includendo un sofisticato sistema di transito, cure mediche specializzate e una vivace infrastruttura culturale.

Sotto il tema “**Adaptive City – Design in Motion**”, Taipei ha dimostrato perché le città devono essere in grado di adattarsi per soddisfare le richieste dei cittadini.

La nomina di capitale mondiale del design è stata anche una ricompensa degli investimenti del governo nello sviluppo dell'industria creativa di Taiwan e della maggiore consapevolezza del valore aggiunto del design.

<sup>19</sup> World Design Capital Mexico City 2018 | Livegreenblog. (s.d.). Floornature.com. <https://www.floornature.it/blog/world-design-capital-mexico-city-2018-13639/>

Nel 2012, Taipei City è diventata la prima entità governativa a Taiwan a seguire una serie di corsi di “**design thinking**”<sup>20</sup> per capi dipartimentali. Dando le basi del “design thinking” agli amministratori della città e creando l’offerta di Taipei di ospitare World Design Capital, hanno consentito al pensiero progettuale di radicarsi gradualmente all’interno del governo cittadino.

Negli ultimi due anni, il governo della città di Taipei ha anche incoraggiato i suoi vari dipartimenti a invitare designer e professionisti di diversi settori, nonché cittadini in generale, a partecipare al processo collettivo e collaborativo di incorporare il design nella governance della città.

Come WDC 2016, Taipei ha adottato il tema “Adaptive City – Design in Motion”, per dimostrare i modi in cui le città con risorse limitate possono adattarsi per soddisfare le richieste dei cittadini, utilizzando l’**innovazione guidata dal design** per rinvigorire una città e aumentare la qualità della vita dei cittadini.

L’introduzione del “design thinking” è stato uno strumento importante nella trasformazione e pianificazione urbana di Taipei. Il design non riguarda solo l’aspetto esteriore, lo stile e l’estetica, è anche un **metodo sistematico** per analizzare i problemi e risolverli. I vecchi modi di pensare alla definizione delle politiche e alla governance non sono più adeguati ad affrontare le sfide odierne.

In futuro, la città avrà bisogno di un dialogo più interdisciplinare per guidarla nell’affrontare le nuove sfide emergenti dell’urbanizzazione e della globalizzazione. Quando il design thinking si estenderà al regno della pianificazione urbana e diventerà profondamente radicato nella città, diventerà un potere che nutre Taipei e ne guida lo sviluppo. All’interno del tema del WDC “Adaptive City - Design in Motion”, i problemi di sviluppo che Taipei ha dovuto affrontare possono essere distillati in quattro filoni: “Qualità della vita e salute”, “Sostenibilità ecologica”, “Rigenerazione urbana” e “Vita intelligente”. Oltre a invitare appassionati professionisti del design a prendere parte alle discussioni sulla definizione delle politiche, il governo della città ha anche organizzato una serie di corsi sul design thinking per i funzionari della città, nella speranza che abbracciando il pensiero del “design sociale” Taipei possa portare uno spirito innovativo alla governance urbana.



25 Installazione durante un evento per la WDC, 2016, Taipei



26 Gadget con il colore rappresentate Taipei WDC , 2016, Taipei

<sup>20</sup> Approccio all’innovazione che poggia le sue fondamenta sulla capacità di risolvere problemi complessi utilizzando una visione e una gestione creative.

## 2.3.6 CAPE TOWN WDC 2014



Anno:  
2014

Dove:  
Cape Town, Sud Africa

Tema:  
Live Design –  
Transform Lives

Città del Capo, la città più antica del Sud Africa, è anche la **prima città africana** ad essere designata World Design Capital.

Quando ha presentato un'offerta per la designazione WDC, ha riconosciuto di aver affrontato molte sfide che potrebbero trarre vantaggio dalla progettazione come strumento di risoluzione dei problemi.

Attraverso il tema "**Live Design – Transform Lives**", il WDC Cape Town 2014 ha cercato di creare un'eredità che avrebbe consentito alla città di prendere decisioni migliori e più intelligenti per migliorare in definitiva la vita quotidiana dei suoi cittadini.

Il concetto pone una grande attenzione sul design socialmente reattivo. Tre grandi temi sono tratti da questo argomento: ricostruire Cape Town attraverso la coesione della comunità, riconnettere Cape Town attraverso il miglioramento infrastrutturale e riposizionare Cape Town per l'economia della conoscenza.

Come già citato, il design è in grado di trasformare le città, colmare il divario tra creatività e innovazione, migliorare la qualità della vita e creare nuovi modi di pensare.

Tenendo a mente ciò, Cape Town attraverso il tema principale del "**vivere il Design**" ha sviluppato delle categorie in cui i progetti che venivano proposti dovevano rientrare.

- **African Innovation. Global Conversation; African ideas that speak to the World.** (Innovazione Africana: Conversazione Globale: idee africane che parlano al mondo.)
- **Bridging the Divide; Design that reconnects our city and reconciles our communities.** (Colma il Divario: Design che riconnette la nostra città e riconcilia le nostre comunità.)
- **Today for Tomorrow: sustainable solutions for people and planet.** (Oggi per Domani: soluzioni sostenibili per le persone e per il pianeta.)
- **Beautiful Spaces. Beautiful Things; Inspiring architecture, interiors, food, fashion, jewelry, craft, art and creativity.** (Bellissimo Spazio. Cose Belle: architettura stimolante, interni, cibo, moda, gioielli, artigianato, arte e creatività)<sup>21</sup>.

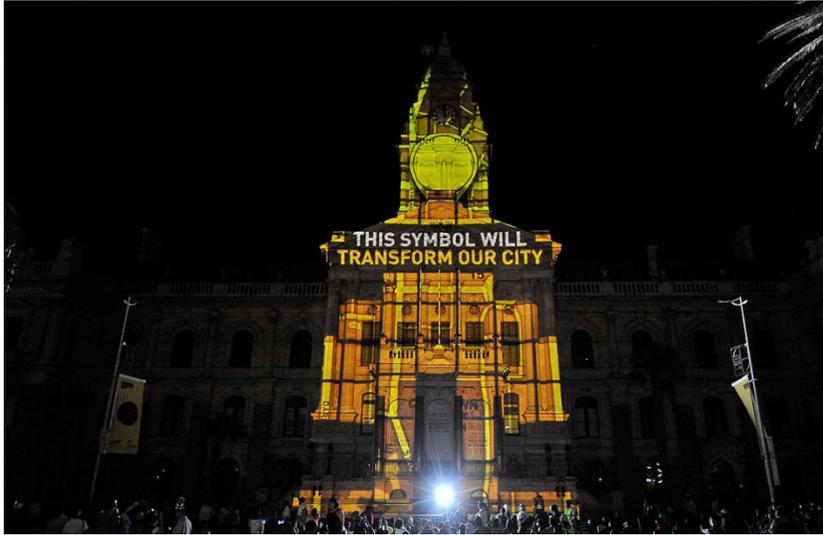
Il primo successo portato dal titolo di WDC è stato la sensibilizzazione sul potenziale del design per fare la differenza, le persone che prima lo avevano inteso solo come oggetti di lusso o artigianato, hanno iniziato a riconoscere l'importanza per la loro quotidianità.

Per chi si occupa di design è stata invece un'opportunità per pensare al di là del proprio mestiere.

Il secondo successo è stato a livello relazionale: i riflettori internazionali che ha portato attraverso l'attenzione dei media; gli apprendimenti realizzati coinvolgendo i visitatori internazionali coinvolti nel design; e le opportunità di business che si sono aperte per alcuni. Ha creato possibilità per nuove connessioni e conoscenza e ha creato nuove collaborazioni.

Ha contribuito a dare il via a una serie di partnership a lungo termine per varie aziende, designer e scuole, che avranno un impatto in futuro.

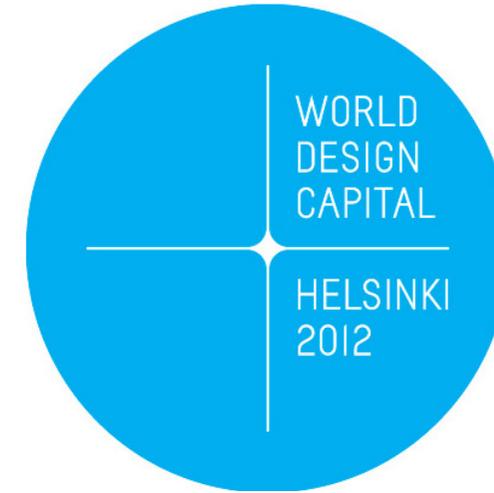
<sup>21</sup> *City of Cape Town Link.* (s.d.). City of Cape Town. <https://www.capetown.gov.za/local%20and%20communities/creative-community/public-and-community-art/world-design-capital-2014>



Festa di Capodanno del Design, 2014, Cape Town

27

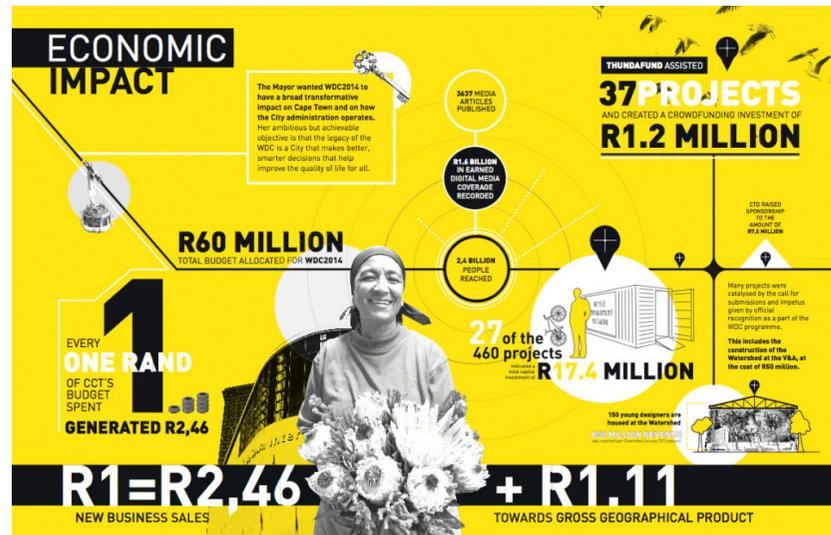
2.3.7 HELSINKI WDC 2012



Anno:  
2012

Dove:  
Helsinki, Finlandia

Tema:  
Embedded Design



Infografiche, 2014

28

Nel 2012 Helsinki è stata nominata World Design Capital, insieme ad altre quattro città: Espoo, Vantaa, Kauniainen e Lahti.

World Design Capital Helsinki 2012 è stata più di una semplice serie di eventi o progetti, si è trattato di migliorare le città, incorporando il design nella vita di tutti i giorni.

Gli argomenti per designare Helsinki come World Design Capital 2012 includevano la storia della città nel design, nello sviluppo dinamico dell'ambiente urbano e nell'impegno per l'uso del design come fonte di benessere e competitività. L'obiettivo di Helsinki con il progetto World Design Capital era quello di **umentare l'uso del design** nella società finlandese. Di conseguenza, il progetto doveva essere sostenuto da una rete eccezionalmente ampia. Oltre alle cinque città partecipanti, la rete è stata affiancata dallo Stato finlandese (in particolare il Ministero del Lavoro e dell'Economia e il Ministero dell'Istruzione e della cultura), da aziende, università (Università di Aalto e Università di Helsinki) e altre istituzioni educative, organizzazioni senza scopo di lucro, fondazioni e attori chiave del settore del design finlandese.

Di conseguenza, il progetto doveva essere sostenuto da una rete eccezionalmente ampia. Oltre alle cinque città partecipanti, la rete è stata affiancata dallo Stato finlandese (in particolare il Ministero del Lavoro e dell'Economia e il Ministero dell'Istruzione e della cultura), da aziende, università (Università di Aalto e Università di Helsinki) e altre istituzioni educative, organizzazioni senza scopo di lucro, fondazioni e attori chiave del settore del design finlandese. Il concetto di World Design Capital si adattava bene ai piani di sviluppo di Helsinki e dell'intera sua area metropolitana. La strategia di World Design Capital Helsinki 2012 (WDC Helsinki 2012) è stata sviluppata per implementare un progetto sociale significativo, in cui il design avrebbe svolto il ruolo chiave.

Attraverso il tema del **"Embedded Design"**, World Design Capital Helsinki 2012 ha presentato il design innovativo come strumento fondamentale per affrontare le esigenze quotidiane dei cittadini. Le attività del WDC Helsinki 2012 sono state suddivise in operazioni di programma e comunicazioni. Circa la metà del contenuto del programma a Helsinki consisteva in progetti di sviluppo, mentre l'altra metà consisteva in eventi pubblici. Nella sua strategia finale, WDC Helsinki 2012 ha affrontato il tema definito nell'applicazione di Helsinki per il titolo di World Design Capital, "Open Helsinki - Embedding Design in Life", attraverso **tre temi**: Open City, Global Responsibility e The Roots for New Growth<sup>22</sup>.

Il tema **Open City** è stato pensato per lanciare un processo di cambiamento culturale in Finlandia e per mettere le persone al centro del design e dei servizi.

Il tema della **Responsabilità Globale** si è concentrato sulle soluzioni alle sfide dell'ambiente urbano che hanno un impatto importante sulla qualità delle condizioni di vita e sul benessere delle persone. Il tema **Roots for New Growth** ha presentato nuovi modi di utilizzare il design come fonte di crescita.

<sup>22</sup> *World Design Capital Helsinki 2012*. (2020, March 25). WDC Helsinki 2012. <https://wdchelsinki2012.fi/en>



29

Festa di Capodanno del Design, 2012, Helsinki



30

KAUKO CAFÈ installazione, 2014, Helsinki

## 2.3.8 SEUL WDC 2010



Anno:  
2010

Dove:  
Seul, Corea del Sud

Tema:  
Design for All

Seoul si trova nel mezzo della Corea e occupa circa lo 0,6% del territorio sudcoreano. Il fiume Hangang, che scorre longitudinalmente nel cuore della città, divide Seoul in due aree: Gangbuk e Gangnam. Come capitale della Corea del Sud, vanta molti importanti siti storici e reliquie. Grattacieli e complessi industriali ultramoderni occupano parti della città, ma si possono trovare anche palazzi reali e siti storici.

È una città dove le persone convivono con la natura e la modernità si armonizza con la tradizione. La città è anche il **centro sociale, economico e culturale del paese**, il che significa che Seoul è anche il cuore del design nazionale coreano. Circa il 73% dei designer coreani è concentrato a Seoul. Per questo motivo Seoul è stata nominata seconda capitale mondiale del design. Il design a Seoul spazia da vari dispositivi informatici, elettrodomestici digitali e industria automobilistica a varie attività culturali ed economiche per servire oltre 10 milioni di residenti nella città. **L'industria del design crea un collegamento tra le industrie e i nuovi creatori di valore.**

Inoltre questo titolo ha portato ad un impatto di vasta portata del design sullo sviluppo sociale, culturale ed economico della città e con la recente profusione di prodotti di consumo coreani ad alta tecnologia in tutto il mondo. In qualità di World Design Capital 2010, Seoul ha dimostrato un'impressionante leadership nel design urbano e ha implementato un piano concreto per raggiungere lo sviluppo economico, sociale e culturale attraverso il design. Sotto il tema "**Design for All**"<sup>23</sup>, Seoul ha organizzato molti eventi per evidenziare la sua crescente attenzione al design e all'importanza nella comunità globale del design.

Il governo della città ha annunciato l'intenzione di mostrare Seoul come una città che attrae talenti creativi grazie alla sua creatività e innovazione. Fino al 2010, la capitale coreana è stata davvero vista come una città globale del design, implementando progetti correlati e basandosi sulla sua immagine di affascinante attrazione turistica. Seoul ha sfruttato il titolo del WDC 2010 per allontanarsi dal suo passato e per svelare una nuova città più premurosa attraverso il design, nel tentativo di migliorare la qualità della vita dei suoi cittadini. La più grande forza di Seoul è stata la capacità della città di **accettare la diversità**. Il raggiungimento di una crescita notevole in un breve periodo di tempo è stato reso possibile dalla capacità dei cittadini di abbracciare valori diversi e di affrontare positivamente i conflitti e i compromessi che emergono in tale processo.

L'efficacia del design non si limita a rendere una città piacevole, comoda e sicura, ma è uno **strumento essenziale per la sopravvivenza** di una città nel XXI secolo. Per tutto il 2010, il governo metropolitano di Seoul ha avuto in programma di creare posti di lavoro, coltivare l'industria del design, rafforzare la competitività della città di Seoul e migliorare ulteriormente l'indice di felicità della vita delle persone attraverso il design.

<sup>23</sup> WDO | Past Cities | WDC Seoul 2010. (s.d.). <https://wdo.org/programmes/wdc/past-cities/wdcseoul2010/>



Installazione in piazza, 2010, Seoul

51

## 2.4 LA WORLD DESIGN CAPITAL TORINO 2008



Fiera al Jamsil Sports Stadium, 2010, Seoul

52

## 2.4 TORINO 2008 WDC



Anno:  
**2008**

Dove:  
**Torino, Italia**

Tema:  
**Design for All**

“La capitale mondiale del design ha raccontato l’identità della nostra regione, esaminando la sua storia, la tradizione industriale e il business attraverso la lente del design e ha usato il design per presentare la regione in una nuova luce”<sup>24</sup>.

La nomina di Torino come città per ospitare i XX Giochi Olimpici Invernali poteva essere vista come un punto di arrivo per molte politiche che hanno coinvolto la città negli ultimi tempi.

Simile a due eventi storici passati, ospitare i Giochi Olimpici ha innescato un processo di cambiamento significativo. Il primo cambiamento significativo per la città di Torino fu quando divenne capitale dell’Italia appena unita, il secondo quando la città si organizzò come uno degli esempi più significativi di “città unica” europea. Utilizzando le Olimpiadi come punto di partenza, le autorità locali hanno deciso di perseguire una nuova linea d’azione. Ogni anno da allora la città ha ospitato molti importanti eventi culturali, economici e sportivi.

<sup>24</sup> Sergio Chiamparino, Sindaco di Torino (2001-2011)

Il tema del design è quindi una chiave importante per comprendere come Torino si sia trasformata da città industriale che soddisfa i bisogni di una società nazionale a città del design al servizio dei bisogni di una comunità internazionale.

**Il design a Torino e in Piemonte esisteva già prima che si cominciasse a parlare di design.** Esisteva nei piccoli laboratori da cui sono nate le grandi industrie che hanno segnato la modernità italiana, ma esisteva anche nella diffusa e variegata operatività di un territorio che da sempre esprime idee, e le fa diventare realtà, facendosi portavoce di un progresso e spesso avamposto di un percorso<sup>25</sup>.

Quindi grazie alla professionalità piemontese nel campo del design, la città di Torino è stata scelta come prima **Capitale Mondiale del Design** per l’anno 2008 durante la ventiquattresima Assemblea Generale dell’ICSID<sup>26</sup> (International Council of Societies of Industrial Design) a Copenaghen il 30 settembre 2005. Da qui è partito il progetto della World Design Capital.

La particolarità del design piemontese è che nasce da un progetto, che affonda le sue **radici nella tradizione storica industriale**<sup>27</sup>. Questo ha permesso a Torino di essere città pilota per questo nuovo progetto e di mostrare come una città grazie all’utilizzo del design si possa rinnovare e possa utilizzarlo come strumento per rispondere alle nuove sfide urbane, promuovendo un dialogo internazionale per confrontarsi su politiche di design ed esperienze progettuali.

Essendo per un anno sotto i riflettori, Torino ha colto al meglio l’opportunità di questa nomea per sperimentare e accrescere la propria ricchezza. Ovviamente ciò ha portato anche una grande **visibilità internazionale** alla città come importante centro per lo sviluppo del design.

Essendo il capoluogo del Piemonte, la prima città in assoluto ad essere nominata WDC non ha avuto esempi a cui ispirarsi o modelli da seguire. Ha deciso di rispondere alle esigenze del proprio territorio e quindi di creare un programma di iniziative connesso a ciò.

<sup>25</sup> Pelatelli, Pamela, and Sara Fortunati. (2009). *Torino 2008 World Design Capital Spread Design*. Corraini.

<sup>26</sup> Il 1° gennaio 2007 ICSID diventa ufficialmente World Design Organization.

<sup>27</sup> *Torino mayor Sergio Chiamparino comments on the designation of World Design Capital 2008*. (2005, 15 giugno). World Design Organization. <https://wdo.org/press-release/torino-mayor-sergio-chiamparino-comments-on-the-designation-of-world-design-capital-2008/>



Installazioni sparse per la città, 2008, Torino

53



Conferenza sulla politica del design, 2008,

54

Per un anno quindi ci sono stati eventi, mostre e molto altro che hanno coinvolto designer, cittadini, istituzioni, imprese che hanno posto l'attenzione sull'importanza di un'economia guidata anche dalla creatività e dal design. In tutto questo lungo anno, Torino ha riflettuto sull'uso del design, per migliorare gli spazi urbani e la città stessa, per dare importanza alla economia creativa, come strumento per diventare più sostenibili, ma lo ha usato anche come **strumento di memoria** per mettere in collegamento il passato, il presente e il futuro raccontando l'avventura progettuale dell'Italia.

Inoltre ha cercato di **coinvolgere la società**, ascoltando le loro esigenze e rendendoli partecipi durante gli eventi, in cui si innescavano dialoghi e confronti, del mondo del design e del suo utilizzo in diversi ambiti.

La designazione di capitale mondiale del design ha preso ufficialmente il via nel novembre 2007 fino alla fine del 2008. In questo periodo Torino ha sviluppato un ricco calendario di eventi, mostre e attività per esplorare le tendenze attuali ed evidenziare i fenomeni emergenti nel mondo del design, e per sottolineare le caratteristiche del design locale con il suo approccio distintivo alla creatività e alla progettazione e naturalmente trasmettere la storia del "Made in Italy".

Durante il 2008 Torino sono state realizzate **340 iniziative**<sup>28</sup>:

- 137 mostre
- 50 eventi
- 41 convegni
- 34 presentazioni
- 24 workshop
- 19 concorsi
- 19 lezioni
- 10 congressi
- 3 cicli di visite guidate
- 3 fiere

Torino è stata in grado di attrarre nuovi investimenti, portare maggiore visibilità alla città e creare un modello di rete urbana pubblico/privato che ha influenzato pubblica amministrazione, aziende, designer, opinion leader, scuole e cittadini.

<sup>28</sup> Pelatelli, Pamela, and Sara Fortunati. (2009). *Torino 2008 World Design Capital Spread Design*. Corraini.

Il programma comprendeva la divisione dell'anno in **quattro aree tematiche** specifiche, in cui si sarebbero svolti eventi correlati a questi temi. Il primo tema ha coinvolto il grande pubblico e si è posto l'obiettivo di **familiarizzare il pubblico con il mondo e il concetto di design**. Il secondo tema ha voluto approfondire il **rapporto tra design, impresa e mondo economico**. Il terzo si è incentrato sulla **formazione** e ha coinvolto attivamente i giovani studenti delle scuole di design di tutto il mondo. Il quarto tema ha visto protagonisti i **Design Center** più prestigiosi del mondo, che sono stati ospitati a Torino per favorire il dialogo e lo scambio di esperienze a livello internazionale. L'obiettivo era quello di aprire un dialogo, in modo aperto e flessibile, con diverse forme di creatività e professionalità che, insieme, hanno contribuito a costruire e definire l'immagine di Torino 2008 World Design Capital.

La designazione del WDC Torino 2008 ha accresciuto la consapevolezza e l'apprezzamento a livello internazionale per i risultati di Torino nel design. La designazione del WDC ha contribuito a sviluppare sinergie più strette con i vicini regionali, nonché con altre città che desiderano collaborare, imparare dalle migliori pratiche o diventare città designate dal WDC. WDC ha aiutato Torino a **creare e rafforzare un sistema di relazioni** con le istituzioni del design nazionali e internazionali, dal Centre de Disseny di Barcellona al Design Council di Londra, dal Design Center di Singapore al Norwegian Design Council. Alla fine dell'anno del WDC a Torino, Astra Research, un istituto specializzato in ricerca sociale e marketing, ha intervistato 1.596 persone per valutare la percezione pubblica del WDC. Il 73% degli intervistati conosceva il WDC Torino 2008. Del 27% che non aveva mai sentito parlare della designazione, quattro su cinque avevano partecipato a uno o più eventi del WDC. La metà degli eventi del WDC era nota da almeno tre su quattro intervistati<sup>29</sup>.

Vari designer sono stati scelti per lavorare su diverse componenti dell'identità visiva del WDC Torino 2008. Sono stati incaricati di creare opere d'arte in uno stile libero che riflettesse le molteplici sfaccettature dell'evento. WDC Torino 2008 ha scelto il **verde** come colore protagonista dell'intera identità visiva.

La scelta di questo colore è stata motivata da ragioni scientifiche e storiche, oltre che da fattori competitivi e tendenze attuali. Era un nuovo colore per la città. Torino è sempre stata associata all'azzurro e al giallo: **il verde rappresenta il loro binomio**. Il verde allude anche al "design verde" e alla **sostenibilità ambientale**, due temi importanti di riflessione.

<sup>29</sup> *WDC Torino 2008*. (s.d.). WDO. <https://wdo.org/programmes/wdc/past-cities/wdctorino2008/>

Durante dieci anni dopo la nomina di Capitale Mondiale del Design, Torino ha iniziato un percorso attraverso il mondo del design che si è consolidato nel 2014, quando Torino è stata l'unica città italiana ad essere nominata **Città Creativa del Design UNESCO** (Creative City UNESCO). Creative City UNESCO è un programma composto da una rete di città creative, che vengono nominate poiché si sono impegnate "nello sviluppo e nello scambio di buone pratiche innovative per rafforzare la partecipazione alla vita culturale e per integrare la cultura nelle politiche di sviluppo urbano sostenibile"<sup>30</sup>. È divisa in sette aree rispettive a sette settori culturali, tra cui il design. Questo importante titolo riconosce a Torino la sua capacità di mettere in luce la propria identità, coniugando profili storici industriali con nuove carriere nella ricerca e nella tecnologia, nella formazione e nella conoscenza, nella cultura, nell'arte e nel turismo.



<sup>30</sup> *Città creative | Unesco Italia*. (s.d.). <https://www.unesco.it/italianellunesco/detail/191>

3. WORLD DESIGN  
LIBRARY TORINO

## 3.1 COME NASCE IL PROGETTO DELLA WORLD DESIGN LIBRARY

“Come parte del nostro piano quadriennale di crescita strategica adottato nel 2020, ci impegniamo a lavorare per supportare la ricerca e l’istruzione sul design e siamo lieti di formalizzare questa collaborazione con il nostro membro educativo di lunga data Politecnico di Torino. Attraverso questa iniziativa, e come prima città a detenere nel 2008 la designazione di Capitale Mondiale del Design assegnata dalla WDO - già International Council of Societies of Industrial Design, la città di Torino rappresenterà un luogo di studio e ricerca per chi lavora e /o sono interessati ai vari campi del design.

Per la Città di Torino, questa iniziativa si aggregherà in uno spazio sia fisico che digitale per fungere da importante centro di raccolta di materiali legati alle eccellenze del design italiano e internazionale.”<sup>31</sup>

Con questa dichiarazione il presidente della WDO Srinivasan il 29 giugno 2021 a Montreal ha annunciato la nascita del progetto della World Design Library.

Questo progetto risponde all’esigenza di creare luogo, sia fisico che digitale, in cui si possa raggruppare tutto ciò che riguarda la cultura del design. Quindi donare alla città di Torino un luogo in cui tutti coloro che adoperano nel mondo della progettazione possano recarsi per la ricerca e lo studio.

La World Design Library è un progetto molto più esteso che non terminerà a Torino. Infatti conta di creare un grosso network di librerie per la ricerca all’interno della comunità del design. Quest’ultime sorgeranno nelle varie città disegnate negli anni come capitali del design. Per questo si è scelto Torino come città apripista, poiché prima World Design Capital nel 2008, e in seguito vedrà impegnate anche le città di Seoul, Helsinki, Cape Town, Taipei, Mexico City, Lille, Valencia e San Diego-Tijuana.

Inoltre Torino è stata scelta perché da sempre città in movimento tra ricerca, innovazione, stili e tendenze future. In continuo fermento, culla nel campo della ricerca, della progettazione e dell’istruzione nel capo del design, Torino è la città ideale per aprire questo nuovo progetto ed essere da esempio, come ha fatto per le WDC che vennero dopo di lei, per le Library future.

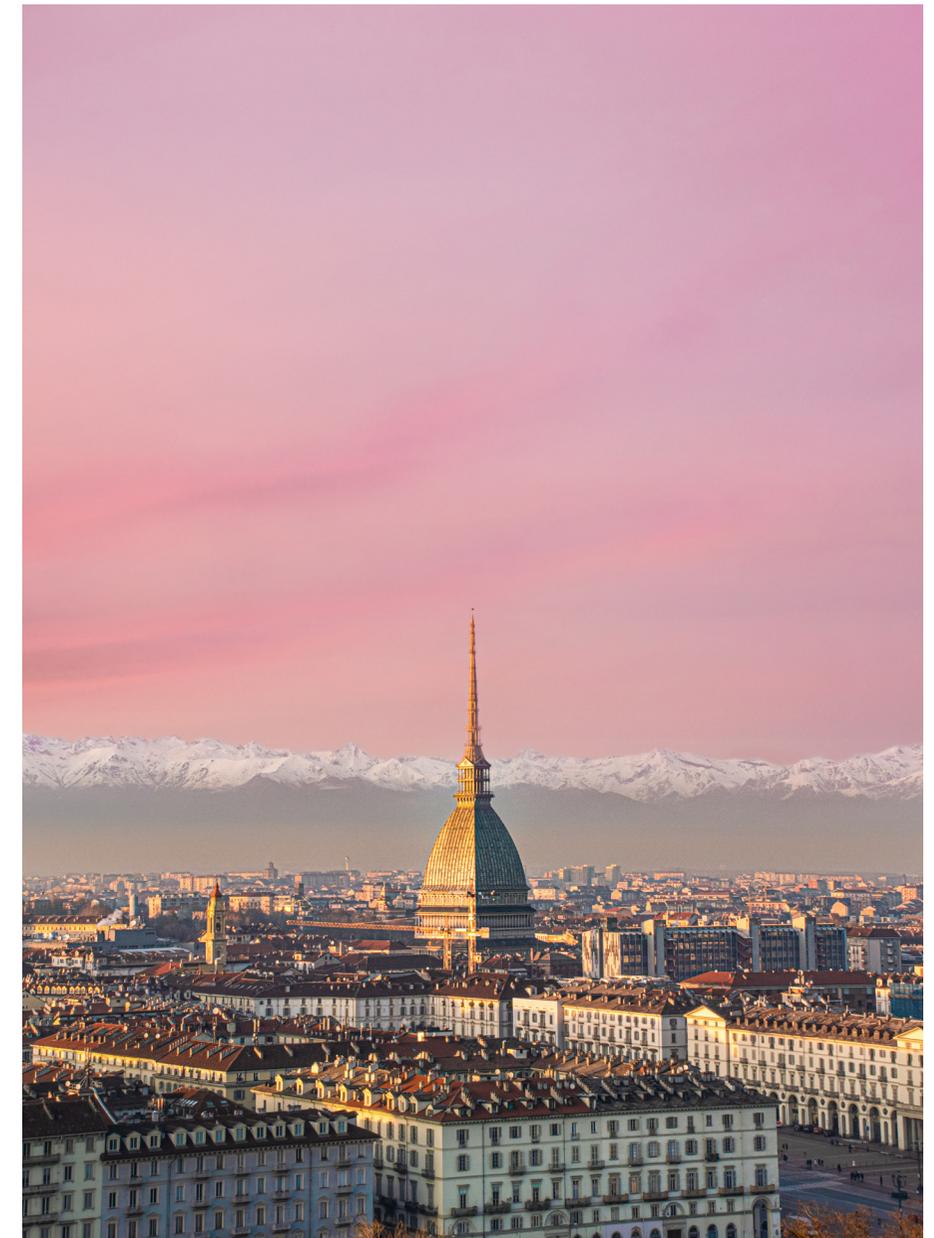
È quindi necessario individuare in primis le motivazioni storiche per cui la città di Torino possa essere risorsa primaria e fondamentale per la creazione di un archivio internazionale del design partendo proprio dalla storia industriale e progettuale della capitale piemontese.

<sup>31</sup> *World Design Organization Announces Partnership to establish First World Design Library in Torino (Italy)*. <https://wdo.org/world-design-organization-announces-partnership-to-establish-first-world-design-library-in-torino-italy/>

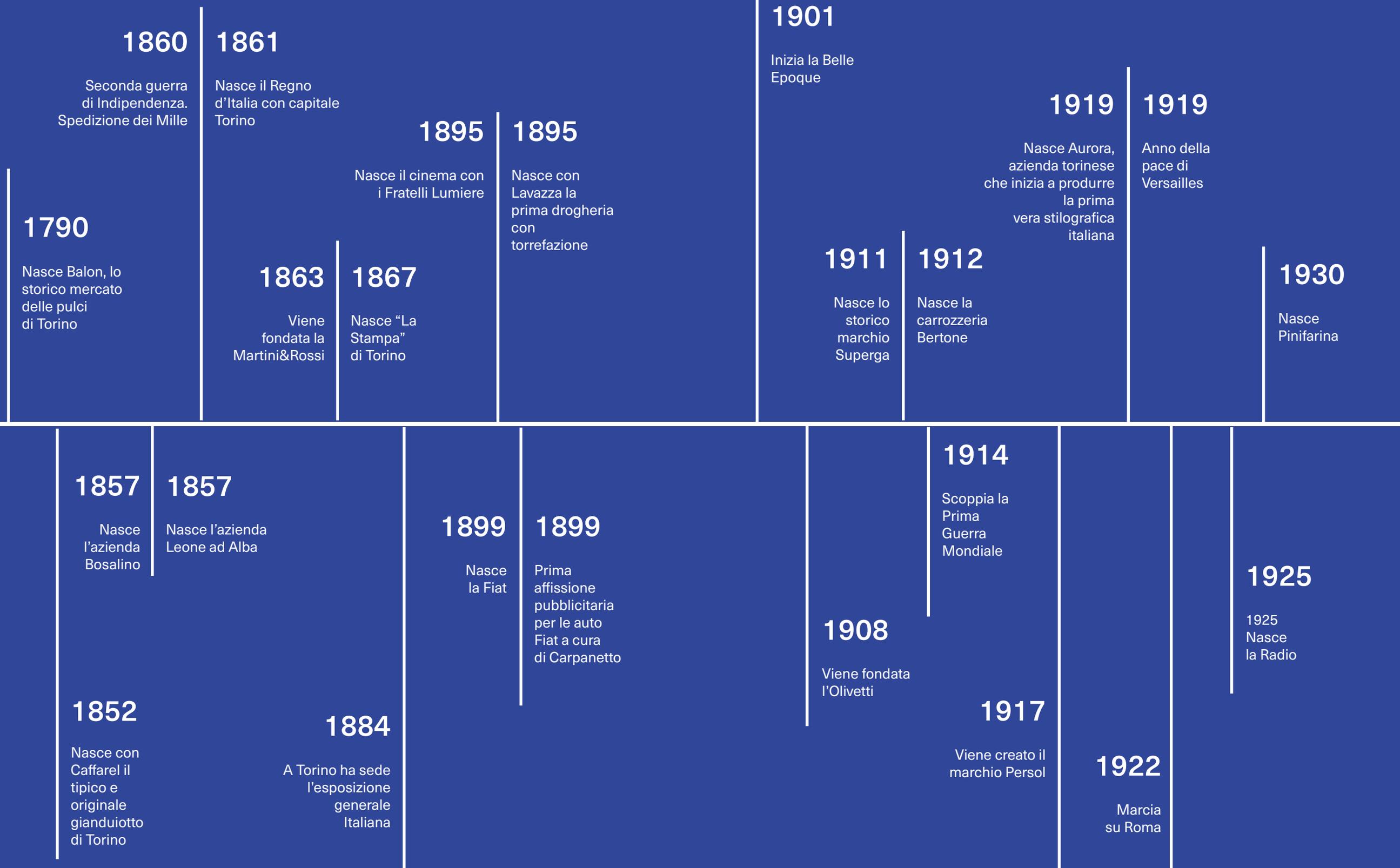
### 3.1.1 TORINO DESIGN: DALL'AUTOMOBILE AL CIBO

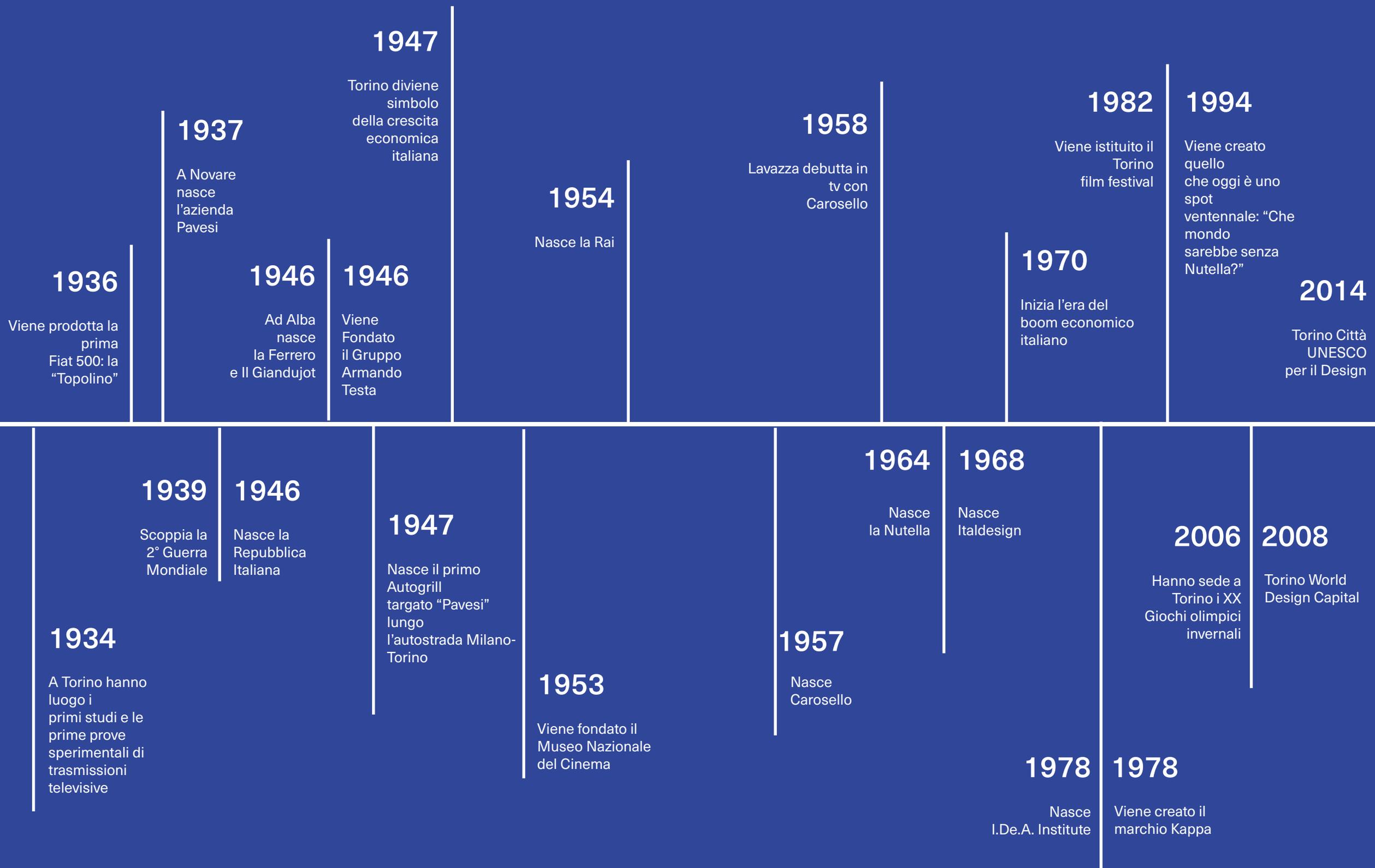
“Il design in Piemonte si è sempre distinto per le note caratteristiche di laboriosità e impegno imprenditoriale, ma anche per un sistema industriale dai contenuti creativi e metodologici in grado di proporsi sul piano della globalizzazione attraverso un modello fondato non solo sul prodotto, ma anche sul processo”<sup>32</sup>.

I torinesi amano dire che le cose nascono qui e poi se ne vanno. Infatti il cinema, la radio, l'automobile, la televisione e molti altre invenzioni che hanno cambiato la storia sono nate nel capoluogo piemontese. A Torino, invenzione e innovazione si succedono rapide e i suoi progetti sono radicati nella storia delle culture d'Europa. Inoltre il Piemonte è una regione in cui non si è sviluppato un singolo settore, ma è stata rivoluzionaria sotto molti aspetti. Ovvimente il **settore dell'automobile** è quello che domina l'intera storia del Piemonte e di Torino, ma altri settori sono stati determinati come quello tessile o quello del cibo. Qua sono nate realtà come la Lavazza, Fiat, Olivetti, Ferrero, la Rai, la Kappa e molte altre che hanno rivoluzionato i loro settori. Torino ha dimostrato di essere un **importante motore economico** che nella storia ha creato dal nulla prodotti di successo e marchi che hanno fatto il giro del mondo.



<sup>32</sup> Germak, Claudio, and Giorgio De Ferrari.(2001). *Sistema Design Italia Torino E Il Piemonte*. Lybra Immagine.





Il design in tutte le sue forme ha da sempre caratterizzato la città di Torino, ma sicuramente è quello automobilistico che più di tutti ha contribuito a far conoscere Torino nel mondo.

La città è da sempre definita “**culla del design automobilistico**” e punto di riferimento nel settore.

A Torino sono state fabbricate le auto che hanno determinato tendenze di linee e design riprese ovunque, grazie al contributo di tante carrozzerie, anche artigianali, che si sono contraddistinte nel territorio. Tra le carrozzerie piemontesi più note, che hanno contribuito alla storia del design, troviamo Bertone, Torino, 1912; Coggiola, Torino, 1966; Fissore, Cuneo, 1920; Frua, Torino, 1944; Ghia, Torino, 1915; Pininfarina, Grugliasco, 1930; Italdesign Moncalieri, 1968 e I.DE.A. Institute Moncalieri, 1978. Invece una tra le case automobilistiche piemontesi più famose della storia è senza dubbio la **Fiat**, nata a Torino nel 1899. Tutt'oggi la Fiat, pur facendo parte di una partnership internazionale, è ancora un importante produttore di automobili. Anche se bisogna guardare al passato per ritrovare i nomi che hanno collaborato con la Fiat, rendendo possibile la rivoluzione del design automobilistico, tra cui Giorgetto Giugiaro e Dante Giacosa. Questi ultimi, insieme ad Pininfarina e Bertone personaggi del car-design piemontese, sono stati apprezzati da tutto il mondo per le loro **idee geniali e innovative**, per la classe e per la riconoscibilità dello stile italiano e per essere diventati per molti anni **punti di riferimento per i committenti stranieri** in questo rivoluzionario settore<sup>33</sup>. L'eredità di questi grandi designer oggi ancora la troviamo nelle aziende che hanno fondato e che continuano ad operare grazie a tanti designer che si sono formati grazie alle esperienze di questi personaggi e creano **prodotti sempre innovativi** e ricercati da diverse aziende automobilistiche straniere. Ripercorrendo la storia dell'automobile ci si rende conto che questa è principalmente ambientata a Torino e dintorni e che molti dei prodotti prototipati e sviluppati sono di grandissime attualità, infatti l'oggetto automobile “resta uno dei prodotti industriali maggiormente interpreti del tempo”<sup>34</sup>.

<sup>33</sup> Germak, Claudio. (2008). *Design E Industria in Piemonte Prodotti E Distretti*. Allemandi. pagg 10.

<sup>34</sup> Germak, Claudio. (2008). *Design E Industria in Piemonte Prodotti E Distretti*. Allemandi. pagg 19.

Sono tantissimi i modelli di successo usciti da questi carrozzieri e designer nel corso della storia, parlarne di uno solo sarebbe riduttivo e screditerebbe tutti gli altri. Per chi volesse scoprire la storia del design automobilistico di Torino può recarsi al museo permanente dell'automobile di Torino **MAUTO** per ripercorrere la storia dell'automobile dalle origini del design fino a rivoluzione contemporanea del pensiero creativo: attraverso il design e l'evoluzione dell'auto si possono anche analizzare le trasformazioni epocali della nostra società.



37

In alto Giorgetto Giugiaro insieme ad alcuni dei suoi modelli più famosi, in basso Dante Giacosa con la famosa 600





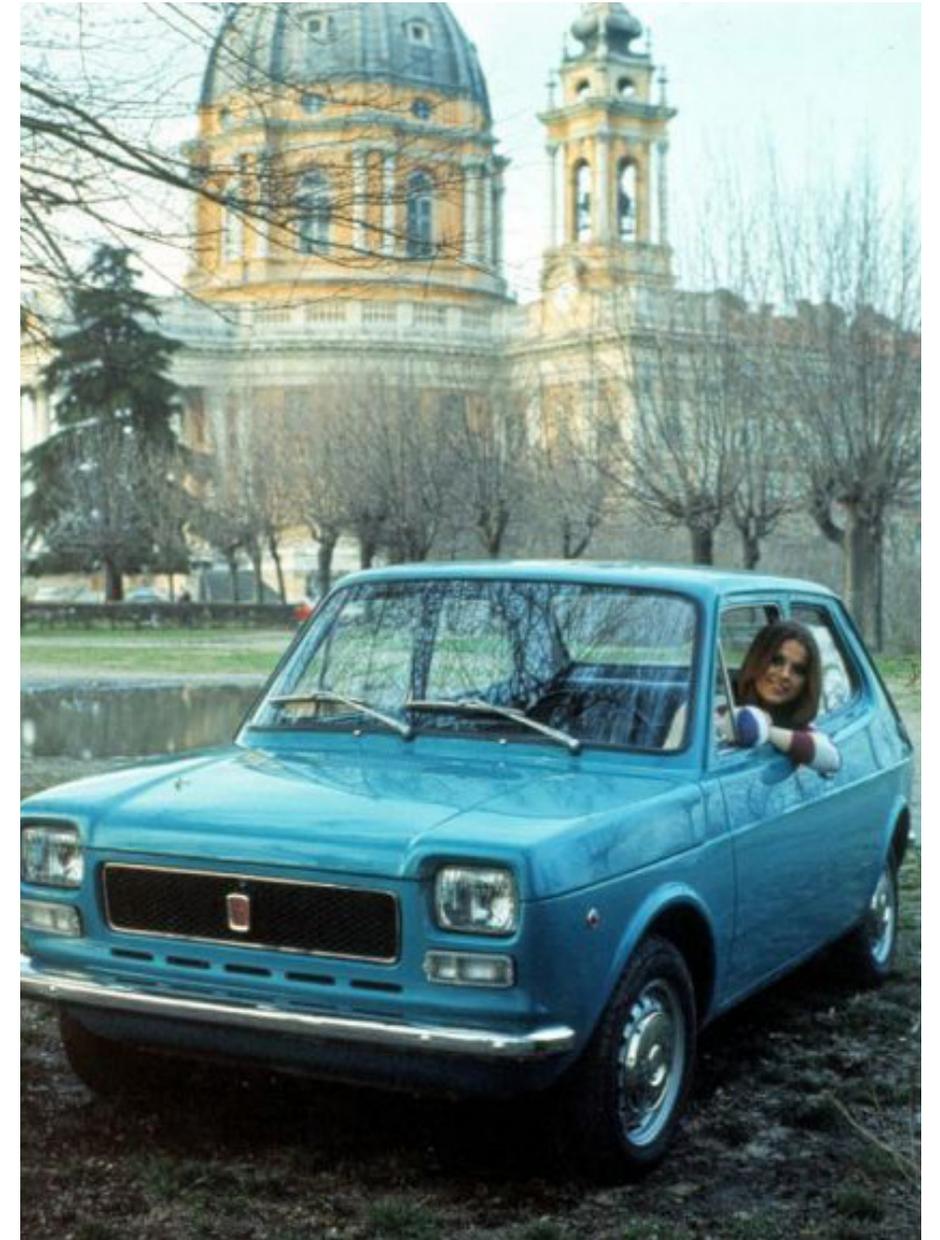
Pininfarina, Maserati A6150, 1947

38



Pininfarina, Fiat 124 Sport Spider, 1968

39



40

Fiat 127 sotto la Basilica di Superga, 1975, Torino



Marcello Nizzoli, Manifesto Olivetti Lexikon, 1949

41

A Torino sono nate alcune delle vetture che tutt'oggi segnano la storia e che hanno rivoluzionato il settore automobilistico, quindi sembra che il capoluogo piemontese ispiri i designer, infatti pure il famoso designer **Ettore Sottsass junior** ha lavorato in Piemonte nel 1982. Quindi per conoscere la storia del design italiano bisogna conoscere Torino e le sue radici. Oltre al settore automobilistico, Torino e la regione sono riconosciute per l'innovazione in molti altri **differenti settori**.

Un'azienda che ha segnato e ha cambiato il mondo del design è stata l'**Olivetti**, fondata nel 1908 a Ivrea da Camillo Olivetti come "**prima fabbrica nazionale di macchine da scrivere**".

L'Olivetti, ha segnato la storia del Piemonte, ma anche la storia italiana. In passato è stata una delle più importanti aziende nel mondo della macchina da scrivere e da calcolo, ma non solo.

"Dobbiamo far bene le cose e farlo sapere"<sup>35</sup>

Con queste parole Adriano Olivetti, figlio di Camillo e industriale attento allo sviluppo tecnologico, alla qualità dei prodotti e ai mercati internazionali, intendeva che l'impresa, oltre a ricercare l'eccellenza in tutte le attività, deve anche saper comunicare i suoi valori e costruire un'immagine che sia l'espressione veritiera della realtà aziendale.

L'azienda è una delle esperienze italiane più significative del **rapporto tra industria e design**.

Tra i prodotti che sono passati alla storia, ricordiamo la macchina da scrivere Lexikon 80, progettata da Marcello Nizzoli nel 1958, la Divisumma, realizzata da Natale Capellaro nel 1948 e poi rivisitata da Nizzoli nel 1956, la portatile Lettera 22, oggetto iconico del 1950, Valentine, Ettore Sottsass 1968, e una moltitudine di altri oggetti che sono diventati iconici grazie alla contemporaneità e all'unicità che Adriano Olivetti cercava di instaurare negli articoli dell'Olivetti<sup>36</sup>.

In conclusione è stata un'azienda d'esempio non solo per i progetti, il design, l'innovazione tecnologica, ma anche per essere stata un'**impresa umanistica e illuminata**.

<sup>35</sup> Olivetti, A. A. S. (2021, July 13). *Il restyling del marchio Olivetti - AASO. Associazione Archivio Storico Olivetti*. <https://www.archivistoricolivetti.it/eventi-2021/il-restyling-del-marchio-olivetti/>

<sup>36</sup> Dardi, Domitilla, and Vanni Pasca. (2019). *Manuale Di Storia Del Design*. Silvana Editoriale.

Altre aziende hanno contribuito al <<made in Piemonte>>, come Borsalino, Aurora, Persol e molte altre. Alcuni dei loro prodotti più famosi sono diventati e sono tutt'oggi **iconici**, grazie alle innovazioni tecnologiche unite ad uno stile e un disegno che non sono mai passati di moda. Oggi questi prodotti sono considerati dei classici, ma quando furono introdotti sul mercato rappresentarono una rivoluzione decretando nuove mode.

L'azienda **Borsalino**, realtà dedicata alla creazione e realizzazione di cappelli, è nata ad Alessandria nel 1857. Oggetto che l'ha resa iconica è stato il famoso **Borsalino in feltro**, prodotto per anni con lo stesso identico procedimento e gli stessi strumenti, con l'inconfondibile forma diventata senza tempo.

Ovviamente oltre agli articoli che sono passati alla storia, l'azienda è celebre anche per le **innovazioni portate in capo stilistico e materico** per stare al passo con i tempi e continuare ed essere contemporanei, senza dimenticare l'approccio artigianale, simbolo dell'azienda.

**Aurora**, fondata nel 1919 a Torino ed è la **prima azienda italiana nella produzione di penne stilografiche**. Le varie penne, diventate classici di Aurora, come Internazionale, Etiopia e altre prodotte tra le due guerre mondiali, sono state di grande innovazione tecnologica e di grandissima qualità. Dopo la Seconda guerra mondiale e in seguito alla distruzione della sede principale, Aurora vive un grande periodo grazie alla **collaborazione con i vari designer**<sup>37</sup>.

Aurora 88 diventa icona dell'azienda, ideata da Marco Nizzoli nel 1947, e passata alla storia per le sue nuove tecnologie all'avanguardia. Importante anche la collaborazione con Marco Zanuso che inizia verso la fine degli anni sessanta, che dà alla nascita la Hastil e la Thesi, tutte e due esposte al MoMA. Oggi Aurora crea ancora uniche penne stilografiche, mantenendo le tecniche e l'artigianalità. La famosa azienda **Persol** nasce a Torino nel 1917 e ha creato alcuni dei modelli più famosi e innovazioni stilistiche diventate icone nel mondo dell'ottica e che hanno reso Persol, acronimo di "per il sole", un nome leggendario. La storia inizia quando l'ottico e fotografo Giuseppe Ratti crea i **Protector**, occhiali principalmente ideati per aviatori e piloti sportivi grazie alla sua forma e alle sue protezioni laterali.

In questi anni molti sono i molti modelli storici ideati, diventate icone senza tempo, come il modello 649 creato nel 1957 per i tranvieri di Torino per proteggersi dalla polvere ed è il risultato ad evolversi utilizzando un linguaggio sempre attuale, mantenendo sempre un carattere artigianale<sup>38</sup>. Tra le aziende che hanno influito per quanto riguarda la storia di torino e le sue invenzioni geniali, troviamo anche l'azienda **Superga**. Nel 1911 l'imprenditore torinese Walter Martiny inizia creando una fabbrica di produzione di articoli in gomma, passando poi a produrre stivali in gomma e nel 1913 inizia a produrre anche pneumatici per le gomme per il nuovo settore automobilistico. La svolta dell'azienda nel 1926 quando inventa una **scarpa in tela con suola di gomma vulcanizzata**, nasce quindi l'iconico modello 2750 più conosciuto come "Le Superga"<sup>39</sup>.

L'azienda Superga prende il nome dalla celebre basilica che sorge sulla collina torinese. Questa realtà ha avuto successo sia grazie **all'innovazione e alla ricerca**, ma anche per l'impegno per la parte di **comunicazione**, infatti nel 1962 il famoso design **Albe Steiner** disegna l'iconico logo della Superga, un ovale con all'interno una S bianca, percepita grazie ad un'illusione ottica. Inoltre ha collaborato anche con il **Armando Testa** per la creazione di alcuni manifesti pubblicitari.



<sup>37</sup> Germak, Claudio, and Claudia De Giorgi. (2006). *Piemonte Torino Design Cultura Del Progetto Industriale Nell'area Piemontese = Industrial Design Culture in Piedmont Regon*. Electa.

<sup>38</sup> *I 100 ANNI DI PERSOL*. (2017, May 29). Luxottica. <https://www.luxottica.com/it/100-anni-persol-bellissima-storia-italianaa-Torino-7>.

<sup>39</sup> *Story*. (n.d.). Superga.com. <https://www.superga.com/it/pages/story>



Aurora Manifesto pubblicitario, 1920

45



44

Steve McQueen con indosso i Persol 714, 1968

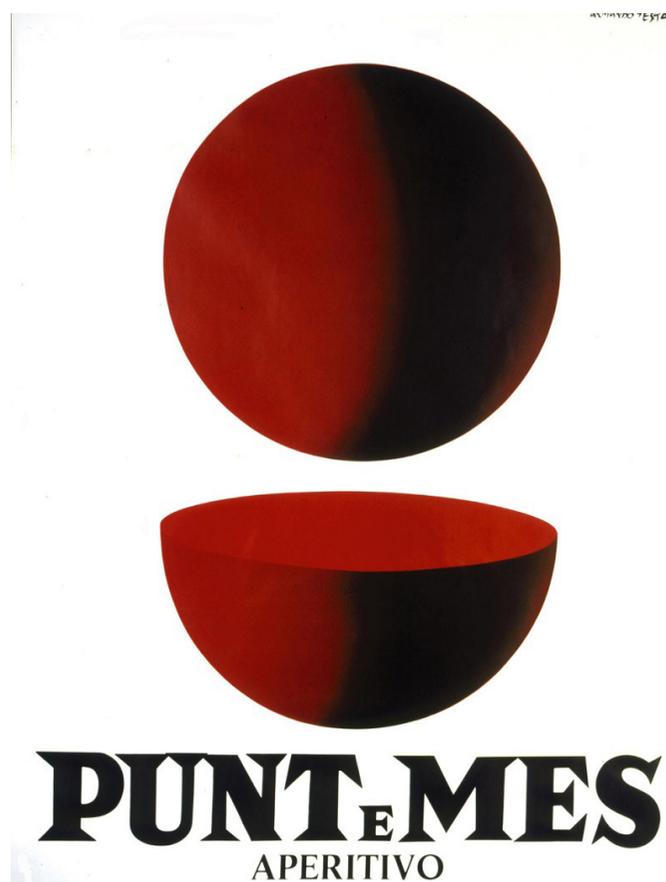


45

Pagina Pubblicitaria Superga, 1975

**Armando Testa** è una delle figure più rilevanti a Torino, nato nel capoluogo piemontese nel 1917 ha cambiato la storia del design grafico e della comunicazione, attraverso figure e slogan diventano iconici.

Lavora per le più importanti realtà torinesi e non solo come Carpano, Borsalino, Pirelli, Martini & Rossi e molte altre. Fonda il proprio studio di comunicazione che si occupa non solo di grafica, ma anche di pubblicità televisiva. Tra i suoi lavori più iconici troviamo il manifesto per l'aperitivo **Punt e Mes** con la sfera sospesa sulla mezza sfera, gli iconici Caballero e Carmencita per il caffè Paulista di Lavazza, Pippo l'ippopotamo azzurro per i pannolini Lines e molti altri ancora.



Armando Testa, Punt e Mes, 1960

46

Un'altra figura che ha influito nella storia di Torino, insieme a molte altre, è **Carlo Mollino**, riconosciuto come uno dei personaggi più affascinanti nella storia dell'architettura e del design. **Figura poliedrica e multiforme** degli anni cinquanta, Mollino è stato architetto, fotografo, designer, scrittore, sciatore, artista, appassionato di auto e aerei e professore di Architettura presso il Politecnico di Torino, università in cui si è laureato nel 1931. I suoi mobili sono famosi per le sue **tecniche sperimentali**, come lo specchio Milo, che si ispira alle forme della Venere di Milo, il tavolo Reale e Arabesque, Fenis e altri, in cui riprende le forme naturali e la curva del corpo umano.

Il patrimonio di Mollino, essendo stata una figura geniale con molti diversi interessi, è molto vasto, comprende polaroid, architetture alpine, automobili e molto altre. Ha realizzato anche molte architetture che hanno cambiato Torino, come l'Auditorium della Rai, la Camera di Commercio e Il Teatro Regio, una delle sue opere più emblematiche.



47

Carlo Mollino, Sedia in legno massiccio sagomato, 1947

Inoltre Torino è famosa anche per il **design del food**, grazie alle sue aziende che hanno rivoluzionato la storia del cibo, ma anche del design. Infatti è un campo che riguarda anche prodotti connessi con il cibo, come packaging e inoltre queste aziende sono anche famose per il loro impegno nel campo della comunicazione dell'azienda e del prodotto.

Tra le tante ricordiamo **Pavesi**, nata a Novara nel 1937, a cui si accompagnano iconici prodotti come i Pavesini, i manifesti in collaborazione con Armando Testa, il famoso slogan "È sempre l'ora dei Pavesini" ideato da **Erberto Carboni** e le famose pubblicità andate in onda durante il Carosello. Ad Alba nel 1946 nasce la **Ferrero** una delle aziende che ha rivoluzionato la popolazione italiana, i suoi prodotti ormai sono entrati nella storia e hanno fatto il giro del mondo.

Altre realtà possono essere citate, come Martini & Rossi, la La Leone, la Caffarel, la Lavazza e molte molte altre.

Molte altre sono le aziende, i personaggi, i prodotti e le istituzioni che hanno contribuito a questa regione, ma che sono entrate e hanno rivoluzionato la storia del design.



48

Erberto Carboni, Pubblicità, 1959



49

Campagna pubblicitaria nuovo prodotto Nutella, 1964

### 3.1.2 WORLD DESIGN LIBRARY: STRUMENTO DI RICERCA INTERNAZIONALE

Grazie al passato della città di Torino legato all'industria automobilistica e al car-design Torino è stata nominata nel 2008 prima **Capitale Mondiale del Design**.

A questo riconoscimento è seguito nel 2014 la nomina di **Città Creativa per il Design dell'UNESCO**, che ha assegnato a Torino il ruolo di città attenta alla cultura e all'ambiente, con un focus su turismo, tecnologia e cultura. In questo scenario si inseriscono due progetti oggetto di protocolli d'intesa con Torino Città Creativa del Design, di cui il Politecnico è partner<sup>40</sup>. Il primo è **Torino Automotive Heritage Network (TAHN)**, incentrato sulla conservazione del patrimonio automobilistico sia fisico che immateriale. Il secondo è un progetto sostenuto dalla WDO, la **World Design Library**, realizzazione di una **archivio pubblico** di riferimento nazionale ed internazionale per l'approfondimento, lo studio e la ricerca nel campo del design e della sostenibilità ambientale.

La World Design Library (WDL) nascerà a Torino, il progetto è stato promosso dalla collaborazione tra la World Design Organization, la Città di Torino e il Politecnico di Torino. In futuro, anche se non ancora definito, la WDL vuole trovare una sede fisica a Torino per creare un vero proprio archivio, in cui verranno tutelati, organizzati e sorvegliati le varie fonti e materiali. Questo per creare un luogo fisico in cui le persone interessate si possano ritrovare ed possano vedere dal vivo, e non solo in digitale, pezzi che hanno fatto la storia del design.

Questa sede renderebbe ancora di più Torino una meta importante per gli appassionati di design e la riconfermerebbe ancora città per eccellenza del design.

“Obiettivo della World Design Library”, spiegano i promotori del progetto, “è quello di divulgare il progetto di design, ma anche l'innovazione di prodotto e di processo, attraverso gli archivi e i documenti del passato, e di diventare un importante centro di ricerca internazionale sul design, mettendo a disposizione di tutti il più grande patrimonio tematico sul settore e ponendosi come raccordo tra il mondo della formazione e quello della progettazione”<sup>41</sup>

WDL si prospetta un importante progetto che prevederà di valorizzare attraverso **la conservazione e la catalogazione** disegni, schizzi, modelli, prototipi, brevetti, libri, lettere, riviste, manifesti, foto e audiovisivi provenienti dai patrimoni librari e archivistici della Città e del Politecnico, da aziende, professionisti e studi professionali<sup>41</sup>. La biblioteca quindi si propone come punto di riferimento pubblico, nazionale e internazionale per approfondimenti e ricerche nei **campi del design e della sostenibilità ambientale**, oltre a una raccolta delle migliori pubblicazioni e manufatti di design.

Essendo un progetto che si svilupperà in futuro anche in altre città, si è deciso che ogni World Design Library seguirà ognuna temi differenti, collegati ovviamente al mondo del design, ma in base alla storia e alla cultura della città.

La WDL di Torino si concentrerà su due temi principali: il primo riguarda il **car-design e la mobilità**, il secondo la **sostenibilità ambientale**. Questi temi scelti rappresentano e raccontano le città stessa, infatti per la WDL piemontese è stata optata come tematica principale quella dell'automobile, essendo una parte di storia molto importante per la città di Torino e il Piemonte. Tutti i materiali verranno reperiti riunendo diversi archivi, in particolare si partirà dall'archivio della Fondazione Aurelio Peccei.

Questi archivi verranno scelti secondo alcuni criteri, secondo tematiche precise e provenienza. Il Politecnico di Torino si occuperà di coordinare il lavoro degli archivi, cercando i materiali più interessanti presenti sul Piemonte integrandoli con quelli che sono già presenti all'interno dell'Ateneo. Perciò sotto un unico luogo sarà possibile riunire una documentazione puntuale ed esaustiva sul **tema del design**, collegato, come citato in precedenza, al mondo dell'auto e della sostenibilità.

Anche se i temi principali sono quelli prima citati, nella WDL verranno anche conservati e valorizzati altri archivi importanti per la regione Piemonte dedicati però ad altri settori, come per esempio la produzione di penne. Si cercherà di creare un vero e proprio **patrimonio materiale e immateriale** legato all'industria dell'automobile torinese e non solo, andando a scovare archivi, collezioni e molto altro che permetteranno di ricreare un vero proprio percorso attraverso il design torinese e piemontese. La WDL sarà per tutti coloro che ovviamente sono interessati del settore del design e della sua storia, ma sarà anche uno spazio utile per la ricerca e l'istruzione.

<sup>40</sup> Poliflash Magazine - Il Politecnico partner di Torino Città Creativa del Design. (s.d.). Politecnico Di Torino. [https://poliflash.polito.it/in\\_ateneo/il\\_politecnico\\_partner\\_di\\_torino\\_citta\\_creativa\\_del\\_design?fbclid=IwAR2dpf9qMt29gnaRuHFehRZ](https://poliflash.polito.it/in_ateneo/il_politecnico_partner_di_torino_citta_creativa_del_design?fbclid=IwAR2dpf9qMt29gnaRuHFehRZ)

<sup>41</sup> Maida, D. (2021, 8 luglio). *La prima biblioteca pubblica internazionale sul design nasce a Torino*. *Artribune*. [https://www.artribune.com/progettazione/design/2021/07/torino-world-design-library/qMt29gnaRuHFehRZ\\_-](https://www.artribune.com/progettazione/design/2021/07/torino-world-design-library/qMt29gnaRuHFehRZ_-)

Si vuole progettare un luogo, **inizialmente digitale**, in cui tutte le informazioni e le fonti di un determinato argomento, in questo caso l'automobile ma non solo, sono raggruppate. Questo al fine di **facilitare anche la ricerca e lo studio** per chi ne ha bisogno e per creare un vasto archivio omogeneo. Il risultato sarà un luogo e una piattaforma destinati allo studio, alla divulgazione delle informazioni e alla ricerca per chi opera nel settore, oltre ad essere un centro dove tutti possono conoscere la cultura del design. La World Design Library vuole porsi come **strumento d'istruzione** che accompagna lo studente e il ricercatore nelle varie fasi della sua crescita professionale andando quindi a ricoprire varie fasce d'età: dall'adolescente all'accademico più adulto e formato.

La World Design Library, inoltre, sarà l'occasione per creare un ulteriore **collegamento tra i luoghi dei servizi destinati all'istruzione e alla ricerca universitaria** e quelli della nuova Biblioteca Civica Centrale e del Teatro Nuovo.

In particolare grazie alla **piattaforma digitale**, la ricerca sarà ancora più facile e un numero molto vasto di persone da tutto il mondo potranno avere l'opportunità di studiare e ricoprire questo importante pezzo di storia caratterizzante l'Italia, ma in particolare il Piemonte.



## 3.1.3 ENTI PROMOTORI

Come già citato gli enti promotori principali di questo progetto sono la **Città di Torino, il Politecnico di Torino e la World Design Organization**. La città di Torino ha da sempre investito molto sull'arte in generale e in particolare sul design.

Oltre ai palazzi storici (Palazzo Madama, Venaria Reale e molti altri) e agli importanti musei (come il Museo Egizio, Museo Torino, Museo Regionale di Scienze naturali e Museo d'Arte Orientale), la città di Torino è riconosciuta per aver promosso l'arte contemporanea e il design.

Torino, infatti, oggi è riconosciuta come una delle **principali capitali europee dell'arte contemporanea**, grazie a realtà pubbliche e private, musei e gallerie, eventi e molto altro e ad un'importante storia fondata sulla sperimentazione e sulla ricerca.

La città di Torino ha appoggiato diverse realtà in questo ambito, tra cui la GAM, il Museo d'Arte Contemporanea del Castello di Rivoli, la Fondazione Sandretto Re Rebaudengo e ancora la Pinacoteca Agnelli, la Fondazione Merz e la fiera Artissima (Fiera di Arte Contemporanea).

A queste realtà si aggiungono un altissimo numero di gallerie e importanti manifestazioni, come la magia di Luci d'Artista che invade annualmente le strade cittadine con installazioni luminose. Inoltre molti nomi del design hanno reso Torino famosa in tutto il mondo Pininfarina, Bertone, Giugiaro, lo Studio 65. Grazie a queste realtà, alla storia e al giusto utilizzo e investimento del design che la città di Torino è diventata World Design Capital 2008 e Città Creative UNESCO per il Design 2014.

Uno degli eventi più significativi promossi dalla città riguardanti il design è stato **Torino Design of the City**, citato durante la GA - General Assembly di World Design Organization del 2017, l'assemblea biennale che riunisce gli Enti e le Organizzazioni di design a livello internazionale. Torino Design of the City è stata per Torino l'occasione di mettere a sistema le sue forze per dare vita a un **evento internazionale** che ha implementato il design nella loro città, rendendola un luogo che incoraggia l'innovazione e la crescita professionale

La città è stata in grado di dimostrare come il **design può cambiare una città e la sua cultura**, qualcosa che può influenzare positivamente un intero paese. Il programma prevede una serie di attività tra cui conferenze, mostre ed eventi volti a trovare soluzioni creative e sostenibili a problematiche della città<sup>42</sup>.

Il progetto mira ad attirare l'attenzione dei partecipanti su larga scala, da designer nazionali e interazioni ai cittadini e a concentrare su temi del design. L'evento si è svolto in diverse parti della città.

**WDO** WORLD DESIGN ORGANIZATION



**Politecnico di Torino**



**CITTA' DI TORINO**

51

Dall'alto logo della World Design Library, in centro logo del Politecnico di Torino, in basso logo della città di Torino.

<sup>42</sup> *Arte e Cultura (Città di Torino - Torinoplus)*. (s.d.). Città di Torino - Servizio Telematico Pubblico. [http://www.comune.torino.it/torinoplus/Portrait\\_nuovo/artecultura/index.shtml](http://www.comune.torino.it/torinoplus/Portrait_nuovo/artecultura/index.shtml)

Insieme alla città di Torino, il **Politecnico di Torino** ha collaborato e sviluppato molti progetti in particolare nell'ambito del design, della cultura e dall'innovazione.

Uno degli ultimi progetti di cui l'Ateneo è organizzatore del comitato scientifico è **Torino Automotive Heritage Network**.

Questo particolare progetto vuole evidenziare la particolare continuità della **cultura automobilistica** tra passato, presente e futuro, proponendosi di rafforzare il patrimonio culturale e storico del settore automobilistico. **L'obiettivo è raccogliere e valorizzare il grande patrimonio materiale e immateriale legato all'industria dell'automotive.**

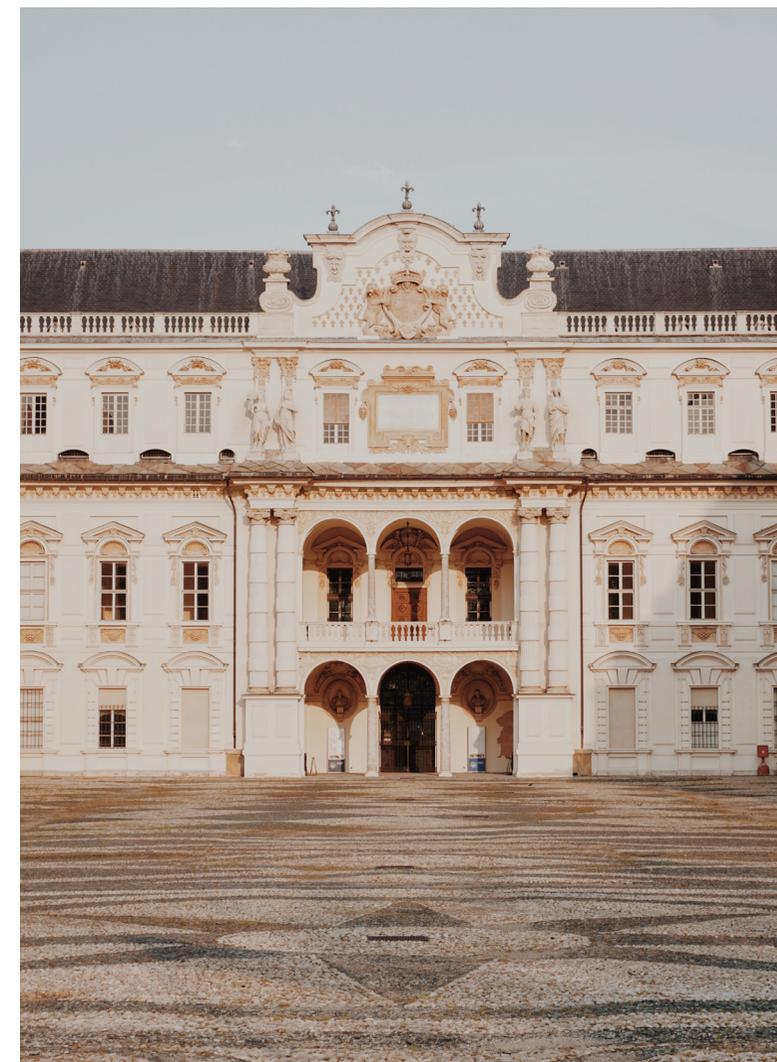
Parte di questo patrimonio è composto "da marchi e brevetti di imprese storiche, esempi di car design, tracce di tecniche e memorie del lavoro, oggetti e collezioni, pubblicità e arti. Inoltre sarà composto da architetture di varia natura, fabbriche, testimonianze e modi costruttivi, frammenti di company town, paesaggio trasformato dall'automobile, musei e luoghi della rigenerazione urbana. Le attività riguarderanno la raccolta e l'organizzazione di dati e informazioni"<sup>43</sup>.

Tutto ciò, come per la World Design Library, viene distribuito attraverso percorsi fisici e digitali.

Gli obiettivi di questo progetto sono identificare Torino come destinazione turistica primaria legata all'automobile, ridefinire la città come luogo per nuovi investimenti nel settore automobilistico e infine vuole rendere Torino sede di raccolta fisica e digitale degli archivi storici e tecniche del settore dell'automobile<sup>44</sup>.

Inoltre il Politecnico di Torino è riconosciuto per aver investito molto sull'ambito della **ricerca e dell'innovazione nel campo del design**, quindi molti sono progetti che ha portato avanti nel corso degli anni e WDL sarà uno di quelli.

L'ultimo ente ormai già molte volte citato è la **World Design Organization**, che sarà il principale collante per creare poi questa grande e unita rete di biblioteche internazionali.



52

Ingresso Castello del Valentino, sede dei dipartimenti di Architettura e Design del Politecnico di Torino, Torino

<sup>43</sup> Poliflash Magazine - Il Politecnico partner di Torino Città Creativa del Design. (s.d.). Politecnico Di Torino. [https://poliflash.polito.it/in\\_ateneo/il\\_politecnico\\_partner\\_di\\_torino\\_citta\\_creativa\\_del\\_design?fbclid=IwAR2dpf9qMt29gnaRuHFehRZ\\_-](https://poliflash.polito.it/in_ateneo/il_politecnico_partner_di_torino_citta_creativa_del_design?fbclid=IwAR2dpf9qMt29gnaRuHFehRZ_-)

<sup>44</sup> Nasce Torino Automotive Heritage Network (TAHN), la prima rete fisica e digitale che fa riscoprire i luoghi del mondo Automotive torinese. (s.d.). Automobilismo D'Epoca. <https://www.automobilismodepoca.it/>

## 3.2 GLI ARCHIVI DEL DESIGN A TORINO E DINTORNI

### 3.2 GLI ARCHIVI DEL DESIGN TORINO E DINTORNI

Gli archivi costituiscono la più autentica **registrazione della memoria storica**.

In tal senso, la memoria deve essere conservata e quindi bisogna in qualche modo **tutelarla ed organizzarla** stabilendo delle regole, strumenti e tecniche di conservazione e selezione.

L'archivio perciò è un luogo, ormai sia fisico che digitale, in cui le memorie vivono e vengono messe a disposizione per far conoscere e far ricordare la storia e il passato.

Il termine **archivio** deriva dal greco *αρχεον*, tramite il latino *archium/archivum/archivium*, che significa "palazzo dell'arconte" ovvero luogo dell'autorità di governo e connota il diritto alla conservazione (*ius archivium*) quale emanazione di potere.

Solo in epoca moderna acquisisce il valore aggiunto della conservazione permanente (*ad perpetuam rei memoriam*)<sup>45</sup>.

Da luoghi fisici della memoria, lo sviluppo di nuove tecnologie digitali dà il via a procedure archivistiche informatizzate che ne sistematizzano l'organizzazione e permettono agli archivi di aggiornarsi stando al passo con la contemporaneità.

Gli archivi quindi si aprono a un più vasto gruppo di persone interessate, mettendo in mostra virtuale le proprie memorie.

L'archivio è inoltre riconosciuto come un **bene culturale**, non solo perché conserva tutto, "ma perché rispecchia, nei criteri di conservazione i valori di una data cultura"<sup>46</sup>.

La World Design Library vuole essere un archivio, come già descritto, principalmente digitale per permettere al più vasto numero di persone da tutto il mondo di potere accedere ai materiali raccolti e anche per conservare un più alto numero di memorie. Inoltre la WDL ha l'obiettivo di far da "**casa**" ad altri archivi, a collezioni private e a tutte le fonti che non sono giustamente tutelate e valorizzate. Infatti il materiale viene scelto, raccolto e catalogato secondo diversi criteri.

La WDL nascerà a Torino per poi creare un'ampia rete di biblioteche che nasceranno nelle diverse World Design Capital, ognuna delle quali avrà

dei temi guida da seguire.

Come già citato, la WDL seguirà una linea principale che è quella del tema dell'automotive, ma porrà i focus anche su un tema trasversale, quello della sostenibilità ambientale.

<sup>45</sup> *archivio*. (s.d.).<https://www.treccani.it/enciclopedia/archivio>

<sup>46</sup> Stanisci Mario, *Elementi di Archivistica*, Udine, 1982

## 3.2.1 LE TEMATICHE



Pininfarina, Alfa Romeo Spider (Duetto), 1966.

53

## L' AUTOMOBILE

Quindi il primo criterio di selezione che permetterà ad un archivio o ad un istituto di entrare a far parte della casa torinese della World Design Library, sarà il tema dell'**automobile**.

Torino è la città per eccellenza in cui si radica la storia dell'automobile. Qua sono nate le automobili che hanno rivoluzionato il mondo, grazie alle idee geniali dei famosi designer e alla nascita di famosi marchi e carrozzerie. La World Design Library vuole raccogliere il maggior numero di materiale, tra fonti, brevetti, fotografie e molto altro, per raccontare le storie legate ad ogni pezzo scelto che farà parte della futura collezione. Inoltre vuole creare un **singolo luogo** in cui tutte queste vengono riunite, con la finalità di facilitare la ricerca e lo studio in questo specifico ambito e per far conoscere a livello mondiale

Torino come capitale del settore automobilistico.

## IL TERRITORIO

L'archivio darà molta importanza al tema dell'automobile, ma non si limiterà a quello. Infatti si cercherà di raccogliere un grande numero di materiale storico riguardante l'intero patrimonio piemontese. Quindi il terzo criterio riguarda la **storia piemontese** e tutto ciò che ha portato alla ribalta questa regione, ovviamente sempre connesso al mondo del design e della progettazione.

La WDL di Torino sarà un modo anche di raccontare la storia e raccogliere le fonti non solo del famoso capoluogo, ma dell'intera regione che ha molte **famose realtà** che hanno fatto la storia del design, come l'Olivetti ad Ivrea. Questo è anche un modo per mettere ancora una volta Torino e la regione sotto i riflettori di un **pubblico mondiale**, ripercorrendo la storia e il contributo che hanno dato al mondo del design, meritandosi i vari titoli ricevuti come World Design Capital e come Città Creativa del Design UNESCO e ospitando i più importanti eventi riguardanti la progettazione.



54

Basilica di Superga, Torino.

## LA SOSTENIBILITÀ



Sustainable Development Goals

55

Tutto ciò dovrà collaborare con un terzo criterio, la **sostenibilità**. Il design, per la sua natura, è una delle attività più artificiali che l'uomo abbia mai creato, ma è sempre il design che può cambiare le carte in tavola e giocare un ruolo importante nello sviluppo sostenibile. Il design oggi deve impegnarsi ed essere capace a rispondere a uno o più punti dei **SDGs** (Sustainable Development Goals) promossi dalle Nazioni Unite. Questi obiettivi derivano da una serie di studi e ricerche sulla sostenibilità che partono dalla seconda metà del Novecento, ricordiamo la ricerca del **The Limits to growth**, uno studio pubblicato nel 1972 volto a capire l'impatto della crescita demografica e dell'attività umana sul pianeta Terra, commissionato al MIT (Massachusetts Institute of Technology) da Aurelio Peccei, fondatore del Club di Roma. In particolare, questi obiettivi riassumono in modo efficace gli aspetti ambientali, sociali ed economici da perseguire per lo sviluppo di soluzioni virtuose. La WDL vuole essere esempio e **appoggiare la problematica della sostenibilità**. Raccogliendo fonti, dati, ricerche, studi e molto altro vuole dare la possibilità a chiunque lo voglia di vedere e osservare come dal passato fino al presente ci si è occupati di sostenibilità, come è cambiato il modo di produrre e di progettare e come la progettazione sostenibile sia importante per il nostro futuro.

## LA PRESERVAZIONE

La World Design Library vuole dare una "casa" a tutti quei materiali, collezioni, archivi, fonti che non possono essere, per molti motivi, correttamente tutelati, valorizzati e conservati.

Anche se il progetto inizierà con una piattaforma digitale, quindi un luogo online in cui verranno catalogati e caricati tutti i materiali raccolti, si prevede anche un luogo fisico in cui le fonti potranno essere ben conservate. Un quarto criterio, non essenziale, che si seguirà per creare questo grosso archivio è la scelta di **fonti mal conservate e non valorizzate**. Alcune aziende, marchi, istituti, privati e molti altri hanno materiale ereditato non valorizzato, i motivi possono essere vari, dalla mancanza di interesse a non avere abbastanza fondi.

La World Design Library vuole raccogliere tutto questo materiale, sempre riguardante il design e il Piemonte, per dargli il **giusto valore**, scoprire nuovi pezzi di storia e per renderlo materiale utile per la ricerca e lo studio. Infatti si potrà giovare di osservare **materiali e fonti fino ad ora nascoste**, rendendole pubbliche ad un pubblico interazione interessato.



56

Libri impilati

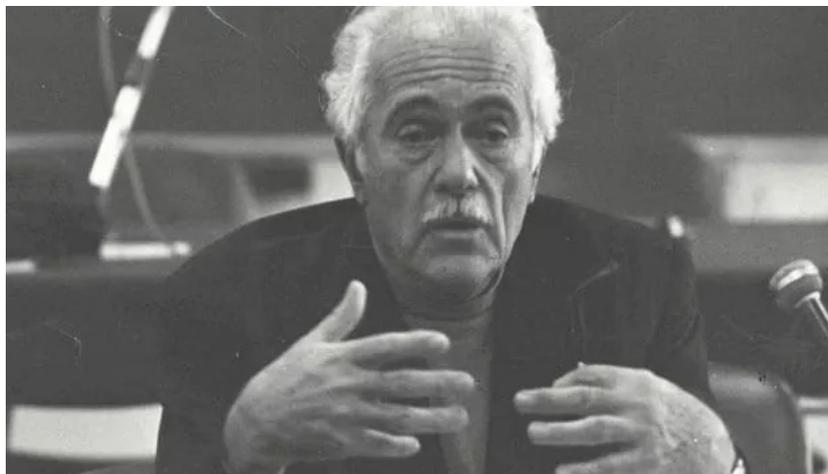
## GLI ARCHIVI

## 3.2.2 ARCHIVIO AURELIO PECCEI

SOSTENIBILITÀ

PRESERVAZIONE

TERRITORIO



Aurelio Peccei, 1978

57

**Aurelio Peccei** è stato un importante imprenditore italiano, nato a Torino nel 1908. Dirigente industriale, militante antifascista in Giustizia e Libertà, nel 1945 nominato dal CLN a capo della Fiat, dopo il 1949 Peccei divenne un vero cittadino del mondo, intento a esplorare il “malpasso dell’umanità” e la “problematica mondiale” con una visione lungimirante e di lungo periodo<sup>47</sup>.

Nel 1964 la FIAT gli aveva dato il compito di risistemare l’impresa Olivetti, che occupandosi di macchine da ufficio ha dovuto affrontare il passaggio dalle tecnologie meccaniche a quelle elettroniche. Fondò il Club di Roma, associazione civile senza scopo di lucro, nel 1968 con lo scopo di trattare e cercare soluzioni per i principali problemi dell’umanità, in particolare noto per il famoso rapporto intitolato **The Limits to Growth** redatto nel 1972.

Le opere di Aurelio Peccei sono un patrimonio ancora molto attuale di

<sup>47</sup> Istituto, A. (2013, January 4). *Riscoprire Aurelio Peccei e il Club di Roma – dajoomla*. <http://idratoools.org/dajoomla/riscoprire-aurelio-peccei-e-il-club-di-roma/>



58

Parco Aurelio Peccei, Torino

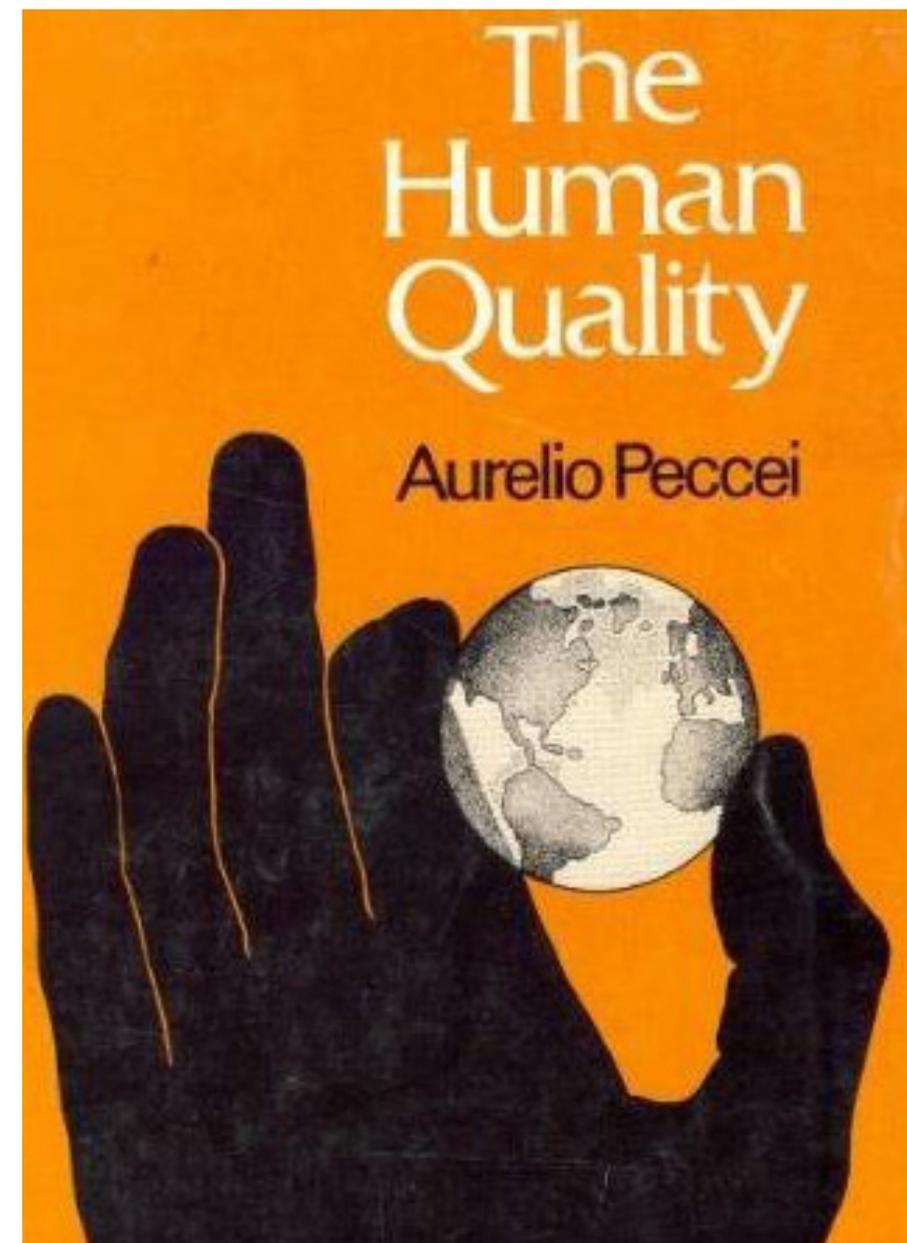


59

Parco Aurelio Peccei, Torino

**idee e di proposte concrete**, ha cercato di rispondere alle innumerevoli e dure sfide del futuro, immaginando un mondo che aiutasse il prossimo senza aggredire e distruggere la Natura (Aurelio Peccei usava sempre la maiuscola). Esiste attualmente un archivio di Aurelio Peccei che si trova fisicamente presso la Biblioteca della ex Facoltà di Beni culturali dell'Università della Tuscia di Viterbo.

L'archivio in questione è composto dall'attività di Peccei dal 1967 al 1984 con documentazione fino al 1994, in quanto è presente anche documentazione della **Fondazione Aurelio Peccei**<sup>48</sup>. Quindi l'archivio raccoglie le carte e i pensieri degli ultimi quindici anni di vita di Aurelio Peccei, che egli stesso ha conservato e catalogato e in questo modo ha volontariamente lasciato ai posteri la sua visione del futuro. Le idee e il pensiero di Peccei hanno avuto un grande successo in tutto il mondo, sfortunatamente in Italia non ricevette così tanta attenzione come avrebbe dovuto. Pure il suo archivio e la sua biblioteca non hanno avuto la considerazione e la valorizzazione che meriterebbero. Motivo per la quale, se tale archivio fosse inserito all'interno della World Design Library potrebbe diventare una **grande opportunità**. Infatti, grazie al grande pubblico nazionale e internazionale a cui ambisce l'archivio digitale, la figura torinese di Peccei e i suoi pensieri riceverebbero molta più importanza e notorietà facendosi **conoscere da un grosso bacino di utenze**, che va dagli utenti più giovani, ignari di questo importante personaggio, a studiosi o ricercatori che riscoprono e si interessano di nuovo questa figura e delle sue idee. Inoltre sarebbe un'importante occasione anche per la World Design Library di avere al suo interno anche il lascito di Peccei. Infatti le sue vaste opere e i suoi pensieri sono di **grandissima attualità**, offrono una limpida visione d'insieme sulle tendenze evolutive del mondo e possono essere da esempio per le generazioni future. Osservando, leggendo e sfogliando i pensieri e le carte di Peccei all'interno dell'archivio digitale, l'utente potrebbe esplorare le radici culturali in cui affonda la visione anticipatrice dei problemi dello sviluppo economico e della sostenibilità ambientale.



<sup>48</sup> *L'archivio di Aurelio Peccei: fragilità e forza di un patrimonio*. (n.d.). Storia E Futuro. <http://storiaefuturo.eu/larchivio-di-aurelio-peccei-fragilita-e-forza-di-un-patrimonio/>

## 3.2.3 OLIVETTI

SOSTENIBILITÀ

PRESERVAZIONE

TERRITORIO



Aurelio Peccei, 1978

61

L'**Olivetti** fu fondata nel 1908 a Ivrea, come “**prima fabbrica nazionale di macchine per scrivere**”.

Fin dalla sua nascita si distinse per l'attenzione alle tecnologie e all'innovazione, la cura del design, la presenza internazionale, la sensibilità verso gli aspetti sociali<sup>49</sup>.

La storia dell'Olivetti parte con le famosissime macchine da scrivere, passando tra le macchine da calcolo e arrivando poi al campo dell'elettronica. Oggi è sotto il gruppo TIM è, cambiando settore, opera nel campo dell'informatica. Questa azienda, grazie al suo fondatore Camillo Olivetti e al figlio Adriano, è stata una svolta per quanto riguarda l'innovazione nel campo del design.

Essendo stata un'azienda di grande importanza, ovviamente esiste un archivio, **Archivio Storico Olivetti**, che ha raccolto, catalogato un intero patrimonio culturale, composto da documenti, lettere, libri, giornali, riviste, manifesti, disegni, foto, filmati, audiovisivi, prodotti, modellini e

<sup>49</sup> *Storiaolivetti - Storia aziendale*. (n.d.). <https://www.storiaolivetti.it/tema/storia-aziendale/>



62

Adriano Olivetti nella fabbrica Olivetti, Ivrea



65

Olivetti store, 1966

plastici, riguardanti la **storia dell'Olivetti dal 1908 ad oggi**.

Connesso a questo è stata realizzata una piattaforma digitale Archivi digitali Olivetti in cui è possibile accedere in rete a tutto il **patrimonio documentale fino ad oggi schedato e digitalizzato**<sup>50</sup>.

L'archivio Olivetti sarebbe una risorsa importante per la World Design Library, essendo una delle più importanti aziende piemontesi entrate a far parte della storia della progettazione e del disegno.

L'obiettivo della World Design Library è quello di dare una panoramica significativa alle realtà che sono state e sono tuttora importanti per la storia relativa al design della regione piemontese.

Sicuramente l'Olivetti, con il suo passato, i suoi prodotti, conosciuti e usati in tutto il mondo, e le sue importanti innovazioni, potrebbe essere il fiore all'occhiello di questo nuovo archivio digitale.

Questa azienda, oltre ad un'importanza per i prodotti costruiti e la tecnologia adoperata, ha avuto un'importanza anche **sociale e culturale** poiché ha rivoluzionato le abitudini e la vita di un territorio, Ivrea, che era depresso. Inoltre ha applicato un **modello industriale innovativo**, attento alla contaminazione dei saperi scientifici e umanistici, ai valori etici e costantemente protesa verso il futuro.

Per cui l'Olivetti è tra le realtà più meritevoli da inserire in questo progetto, in modo da portare dare più visibilità possibile.

Inoltre verrebbe inserita in un luogo in cui le informazioni sono facilmente reperibili, per facilitare lo studio e la ricerca dei diretti interessati.



<sup>50</sup> *Storia, scopi e attività* - AASO. (2022, May 6). Associazione Archivio Storico Olivetti. <https://www.archivistoricolivetti.it/associazione/storia-scopi-attivita/>

## 3.2.4 AURORA

SOSTENIBILITÀ

PRESERVAZIONE

TERRITORIO



Sede Aurora, Torino

65

La storia di **Aurora** è fatta di tante storie, tante quante le penne stilografiche di successo che ha creato dal 1919: articoli che rimangono in produzione con piccoli e grandi re-design o che, come nel caso della stilografica Optima, nascono in un secolo e vengono rimessi in produzione in un altro<sup>51</sup>.

Fu fondata da Isaia Levi in via della Basilica, nel cuore della città vecchia a Torino, e fu la **prima industria italiana di penne stilografiche**. Durante la Seconda Guerra Mondiale, la sede principale venne distrutta dai bombardamenti e quindi nel dopoguerra Aurora ha trasferito la sede nel **nord della città di Torino**, dove oggi continua a produrre penne seguendo la sua lunga tradizione basata sull'artigianato.

I suoi prodotti da sempre sono caratterizzati da **raffinatezza artigianale e da tecnologie all'avanguardia**, volendo con questi articoli contendere il controllo del mercato delle penne stilografiche ai produttori europei e americani.

<sup>51</sup> Verona Cesare, Adriano Moraglio. (2019). *Questione di Stilo. Il romanzo delle penne Aurora*. Giunti Editore.



66

Paolo Monti, Servizio fotografico per Aurora, 1959, Torino

Si distingue nel panorama italiano per le strategie imprenditoriali, per le innovazioni tecnologiche introdotte nei prodotti, e per l'incontro con grandi figure del design. L'**archivio storico Aurora** si trova ovviamente nella sede principale. Essendo stata, come già citato in precedenza, la prima sede distrutta a causa della Seconda guerra mondiale anche la maggior parte della documentazione risalente a quel periodo venne persa. La documentazione presente in archivio risale quindi, principalmente, al secondo dopoguerra.

L'inserimento della storia di Aurora all'interno della World Design Library porterebbe alla scoperta di un campo poco considerato come quello delle penne.

Farebbe riscoprire come piccole aziende, che si occupano di articoli specifici, si sono evolute nel background torinese e sono diventate grandi colossi. Aurora vanta il titolo di essere stata la prima azienda di penne stilografiche in Italia e quindi è molto importante per ripercorrere e ricreare all'interno della World Design Library la storia del territorio piemontese e di Torino.

Inoltre aiuterebbe i vari interessati a studiare e fare ricerca su una realtà che ha puntato e punta tutt'oggi sull'innovazione tenendo sempre un occhio rivolto **all'artigianalità e alla tradizione** e grazie a ciò è diventata un'importante produttrice di penne stilografiche. Inoltre la sua popolarità è stata portata, oltre che per le innovazioni tecniche usate, anche per l'impegno nella costruzione di una curata **immagine coordinata** che va dagli annunci pubblicitari ai packaging. Quindi all'interno della World Design Library sarebbe una risorsa molto utile per capire in che modo l'azienda si è **evoluta nel territorio piemontese** e la scoperta della creazione di un oggetto di uso quotidiano, come può essere la penna stilografica, e di tutto quello che ha portato Aurora a diventare così importante e famosa.



## 3.2.5 CARIOCA

SOSTENIBILITÀ

PRESERVAZIONE

TERRITORIO



Logo azienda Carioca

68

**Alessandro Frola** a metà degli anni '50 fonda a Settimo Torinese la società Universal, azienda che diventerà leader della produzione di prodotti adatti per colorare e scrivere.

Da questa nascono **CARIOCA** e **CORVINA**, ponendo le basi per l'avvio del distretto della scrittura più importante d'Italia e del mondo. **CARIOCA** è un **love-brand**<sup>52</sup> internazionale che nasce nel 1965, specializzato nella produzione di articoli per sviluppare la creatività dei bambini, come pennarelli, matite colorate, pastelli e molto altro. Il marchio è diventato molto famoso nei primi anni '60 grazie alle storiche pubblicità con protagonista Carioca Jò, personaggio ancora icona del brand.

L'azienda oggi ha uno stabilimento principale a Settimo Torinese, che è il polo produttivo ed esporta il 70% delle sue produzioni in oltre 80 paesi, e uno stabilimento a Barcellona<sup>53</sup>.

Carioca non possiede un archivio digitale in cui è possibile ripercorrere la sua storia, ma essendo una delle più importanti realtà nel suo settore

<sup>52</sup> Brand in grado di creare una relazione unica nel suo genere con i consumatori, relazione in cui la fedeltà – e l'amore, appunto – vanno ben oltre le scelte razionali.



69

Pennarelli Carioca



70

Sede di Carioca, Settimo Torinese

sicuramente ha molte fonti e materiali fisici che raccontano l'azienda e che potrebbero essere molto interessanti.

Inoltre Carioca fa parte, insieme anche alle prima citate imprese, delle più importanti aziende che hanno portato Torino e il Piemonte alla ribalta e ad avere un ruolo significativo nella storia della progettazione, dell'innovazione e del disegno.

Motivi per la quale Carioca dovrebbe entrare a far parte della World Design Library. Infatti molti suoi documenti sono sparsi e non catalogati, la WDL aiuterebbe a **risistemare, organizzare e digitalizzare questi materiali** per garantire la corretta tutela e per non perdere completamente le tracce del passato e dei documenti che hanno raccontato Carioca.

Inoltre si avrebbe la possibilità di visualizzare documenti e fonti ancora non viste e non studiate, dando la possibilità all'utente di conoscere un'azienda caratterizzante il settore piemontese e soprattutto di vedere e scoprire i documenti che si celavano dietro all'azienda.



<sup>53</sup> *Su di Noi - CARIOCA*. (s.d.). <https://carioca.com/it/su-di-noi>

## 3.2.6 ARAZZERIA SCASSA

PRESERVAZIONE

TERRITORIO



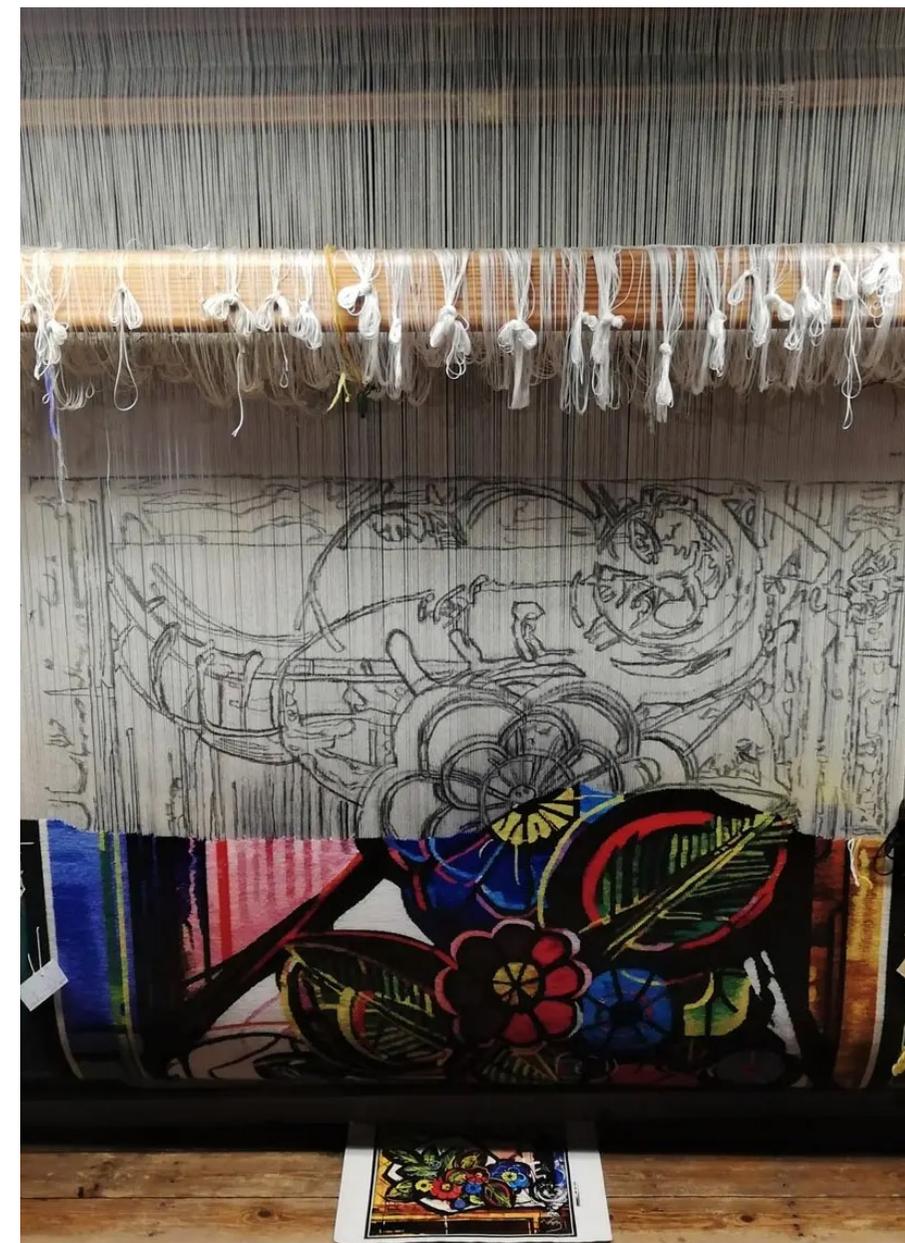
Laboratorio Arazzeria Scassa. Asti

72

L'**Arazzeria Scassa** è una delle più importanti Arazzerie del mondo. Fu fondata ad Asti nel 1957 da Ugo Scassa e ancora oggi ogni arazzo viene lavorato con la tecnica tradizionale da mani esperte di tessitrici e tessitori. Questa interessante realtà è tramandata da due generazioni della famiglia Scassa, che hanno trasmesso il know-how artigianale e la cultura dell'arazzo. L'Arazzeria divenne famosa nel 1960, quando riuscì ad ottenere l'appalto per la tessitura di una serie di Arazzi che avrebbero decorato le sale della turbonave italiana Leonardo da Vinci e anche grazie alla famosa collaborazione con Ettore Sottsass jr. Questi arazzi si trasformano in vere e proprie opere di **alto valore artistico** e sono esposti nei più grandi e importanti musei al mondo, nelle sale del Quirinale negli alloggi personali di Sua Santità, così come nelle residenze dei privati committenti dell'Arazzeria Scassa<sup>54</sup>.

L'Arazzeria è un'interessante **realtà che convoglia arte, artigianato, design e storia**. Anche se è una delle più importanti imprese nel settore

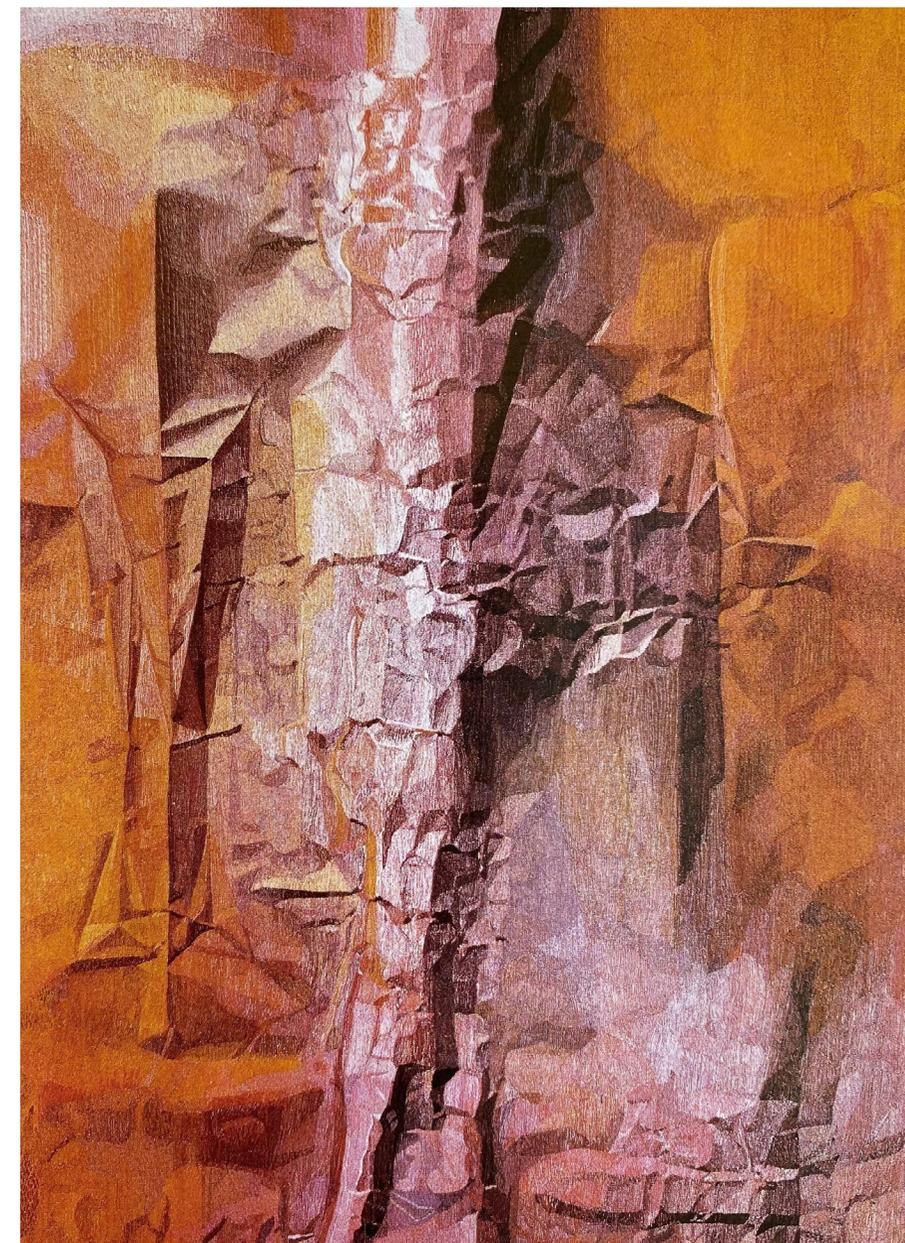
<sup>54</sup> Arazzeria Scassa: produzione arazzi tradizionali realizzati a mano. (s.d.). <https://www.arazzierascassa.it/>



73

Realizzazione di un arazzo nel laboratorio, Asti

degli arazzi, purtroppo non è conosciuta da un grande pubblico ed è un peccato essendo che gli arazzi da loro prodotti sono vere e proprie opere d'arte. Grazie all'inserimento dell'Arazzeria Scassa all'interno della World Design Library, questa potrebbe ottenere la visibilità che merita. Infatti arrivando a un pubblico nazionale e internazionale, molti avrebbero l'onore di venire a conoscenza di un'impresa che si è formata negli anni tramite generazioni, mantenendo le tradizioni e le tecniche del passato. Dimostrerebbero come molte realtà italiane conservando **i valori del passato** abbiano creato e creano tuttora prodotti dal valore inestimabile e con caratteristiche uniche al mondo, distinguendosi da molte altre aziende mondiali. **Le tradizioni** sono una caratteristica che la World Design Library vuole far emergere ai suoi utenti e grazie all'inserimento di queste realtà meno conosciute, ma molto importanti per la storia non solo del design in piemonte ma anche per quello italiano, riuscirebbe a dimostrare **come il passato e la storia siano molto importanti per la creazione di un prodotto unico e inestimabile**. Inoltre l'Arazzeria manca di una risorsa digitale in cui le persone possano ricercare, analizzare e studiare questa azienda e le sue opere che si basano sulle tradizioni e sull'artigianato, altra caratteristica che molte volte eleva e caratterizza il design italiano. Quindi per la World Design Library sarebbe un onore poter far partecipare e pubblicizzare l'Arazzeria, digitalizzando dei pezzi unici, raccontando e facendo conoscere la sua storia. Inoltre è una realtà che porta onore al territorio piemontese e tramanda di anno in anno la cultura dell'arazzo celebrando **l'artigianato italiano**, motivo per la quale non deve essere col tempo dimenticata. Infatti la World Design Library si pone come luogo in primis per raccogliere vari materiali e creare un spazio in cui la ricerca sia facilitata, ma in secundis vuole essere uno luogo in cui le memorie vengono conservate e fatte conoscere alle generazioni future, col fine di non far dimenticare importanti realtà che hanno fatto parte della storia del design, del territorio piemontese e in più generale del design italiano. L'inserimento nella WDL farebbe diventare l'archivio pure un luogo di novità, in cui si possono scoprire realtà prima meno conosciute.



## 3.2.7 ITALDESIGN

PRESERVAZIONE

TERRITORIO

AUTOMOBILE



Primo logo Italdesign, 1968

75

**Italdesign** è una storica azienda italiana specializzata nello sviluppo e nella progettazione nel **settore automobilistico**, fu fondata a Moncalieri il 13 febbraio del 1968 da Giorgetto Giugiaro, uno dei più grandi designer di automobili, e Aldo Mantovani.

Oggi fa parte del gruppo Volkswagen AG, a seguito dell'uscita e della vendita delle quote da parte del suo fondatore.

La grande storia dell'Italdesign è formata da un **esorbitante numero di progetti e idee innovative e all'avanguardia**, infatti le vetture disegnate e prodotte sono state quasi 200 mentre i concept e i vari prototipi arrivano quasi alle migliaia.

Anche se il suo cavallo di battaglia è stato ed è il settore automobilistico, Italdesign si è sviluppata in altri settori del design industriale, come aerei, treni e molti altri.

Molti furono i modelli prototipati e creati che sono passati e fanno parte della storia dell'automobile italiana, come per esempio il primo prototipo realizzato, **la Bizzarrini**, esposto al Salone dell'Auto nel 1969 o gli infiniti modelli creati per FIAT, che ancora oggi sono moderni e innovativi.



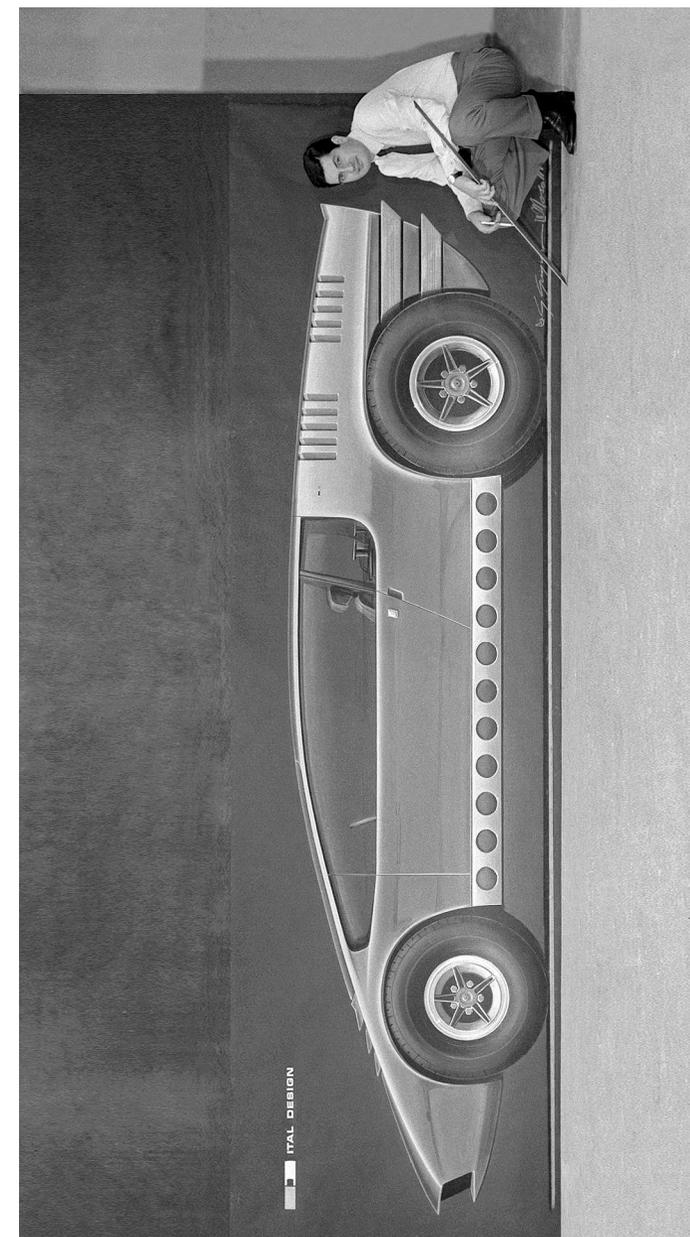
76

Italdesign. Italdesign Volkswagen-Porsche Tapiro al Salone di Torino, 1970

L'azienda piemontese vanta la sua popolarità per essere stata molto **creativa e innovativa durante periodi e tempi diversi**, mostrando sempre di essere capace di anticipare il futuro e le mode che verranno. Questa realtà e il suo passato potrebbero essere una vantaggiosa fonte per la World Design Library.

Essendo Italdesign e il suo fondatore Giugiaro, due pietre miliari della storia dell'automobile torinese non dovrebbero mancare all'interno dell'archivio. In particolare, come spiegato in precedenza, il focus e tema principale dalla World Design Library di Torino è l'auto e tutta la sua storia ramificata nel passato del capoluogo piemontese e dintorni.

Italdesign è appunto uno dei protagonisti che non può non essere ricordato. Alcuni dei modelli realizzati sono ancora tutti oggi **moderni e innovativi**, poiché l'azienda e i suoi componenti hanno sempre guardato al futuro anticipando le svolte tecniche e tecnologiche. L'inserimento all'interno della World Design Library porterebbe a capire e vedere come questa realtà si è **evoluta nel tempo**, modificandosi ai cambiamenti del mercato. Sarebbe un grande e importante mezzo di studi utile non solo a designer, ma a chiunque voglia sapere da dove sono nate alcune delle macchine più famose al mondo e soprattutto in Italia, ma anche per comprende tramite documenti, immagini e molto altro quando i prodotti di Italdesign fossero ultramoderni.



4. LA WORLD DESIGN  
LIBRARY :  
ARCHIVIO DIGITALE

## 4.1 Teoria e pratica della archiviazione digitale

### 4.1.1 Definizione di archivio digitale

La World Design Library come già anticipato si svilupperà nella sua forma primordiale come una **piattaforma digitale internazionale**, inaugurando in questo modo un processo di digitalizzazione mondiale degli archivi e dei reperti storici del design.

Questo processo di trasformazione dell'informazione e dei beni culturali si può far risalire a partire dagli anni ottanta.

Dopo fasi di lunghe sperimentazioni, l'**introduzione delle nuove tecnologie digitali** dà il via a procedure archivistiche informatizzate che vengono principalmente utilizzate per i sistemi di organizzazione. Archivi e musei, incentrati principalmente sulla conservazione e sulla rappresentazione del passato, cambiano le loro priorità cercando di stare **al passo con la contemporaneità**<sup>55</sup>.

Iniziano a poco a poco ad aprirsi ad un più vasto pubblico attivando e progettando nuove iniziative: tra cui gli **archivi digitali online**.

Il caricamento online di varie opere e collezioni fa sì che un grande pubblico possa gioire delle ricchezze dei materiali archivistici fino a quel momento possibili da visitare solo in deposito.

Gli archivi digitali prendono dai vasti patrimoni e dispongono in questa grossa vetrina virtuale documenti, collezioni, pezzi di storia prima poco accessibili e molto altro.

L'introduzione degli archivi digitali non è un modo per sostituire o dare meno rilevanza agli archivi fisici, ma i **due collaborano e si integrano vicendevolmente per arrivare e far conoscere la storia** e i pezzi che la compongono, in questo modo supporto analogico e digitale coesistono con un obiettivo preciso.

Copie digitali di elevata risoluzione grafica permettono studi e ricerche più minuziose e nel dettaglio, audio, video e spiegazioni permettono di integrare e potenziare i significati delle raccolte.

Gli archivi nel mondo digitale sono un importante strumento poiché possono **gestire infinità di informazioni** in modo dinamico ed essere sempre aggiornati. Un archivio digitale quindi è una **vetrina** in cui un complesso di documenti di qualunque formato e natura, materiale e immateriale, viene esposto.

Questi materiali, dopo esser stati scelti, raccolti, catalogati, spiegati e tu-

telati, vengono appunto digitalizzati e caricati sul web. Molti sono i modi in cui le fonti possono arrivare al diretto interessato ed è proprio questa la particolarità che va a caratterizzare i diversi archivi digitali.

Alcuni archivi si limitano a digitalizzare e descrivere le opere, altri creano **vere e proprie esperienze** che permettono di immergersi all'interno dell'opera, grazie alla tecnologia odierna e alle nuove scoperte in questo infinito ambito molti sono i modi per digitalizzare un documento.

Il principale scopo di un archivio digitale, ovviamente vale anche per quello fisico, rimane quello di **conservare la memoria dei singoli e della collettività**, creando un luogo in cui tutte le memorie sono raggruppate e in cui si può risalire alla storia passata.

<sup>55</sup> Guercio, M. (2019). *Archivistica informatica. I documenti in ambiente digitale*. Carocci.

## 4.1.2 Promemoria Group

Per definire al meglio il concetto di archivio digitale è stato necessario incontrare e ricercare realtà lavorative che si sono specializzate negli anni in questo campo.

Tra queste un'eccellenza italiana è **Promemoria Group**, azienda impegnata nella ricerca a Torino dal 2011.

Promemoria nasce dall'idea di Andrea Montorio e Gisella Riva, l'idea dello studio è quella di trasformare **gli archivi storici in strumenti di innovazione strategica e culturale** "attraverso strumenti digitali innovativi per arrivare a creare ecosistemi in grado di rappresentare il passato, integrarsi nel presente e dialogare con il futuro"<sup>56</sup>. Promemoria ha un portfolio di oltre **250 clienti** che comprendono marchi internazionali, case di moda, big corporate e alcune tra le più prestigiose istituzioni culturali del Paese.

Ogni anno gestisce più di 5 milioni di asset digitali nel settore moda e lusso e più di 6 milioni di asset digitali nei settori prodotti e servizi. I progetti di Promemoria permettono ad aziende e brand prestigiosi di rivivere la loro storia e **dare nuova luce al patrimonio** storico culturale spesso dimenticato. Questo è possibile grazie ad un efficace metodo che permette un'ottimizzazione del flusso dei contenuti aziendali e rendendo il patrimonio storico strumento di marketing e comunicazione.

Il bacino di clienti di Promemoria non include esclusivamente brand e aziende esclusive ma anche istituzioni culturali con cui sviluppano soluzioni tecnologiche integrate per:

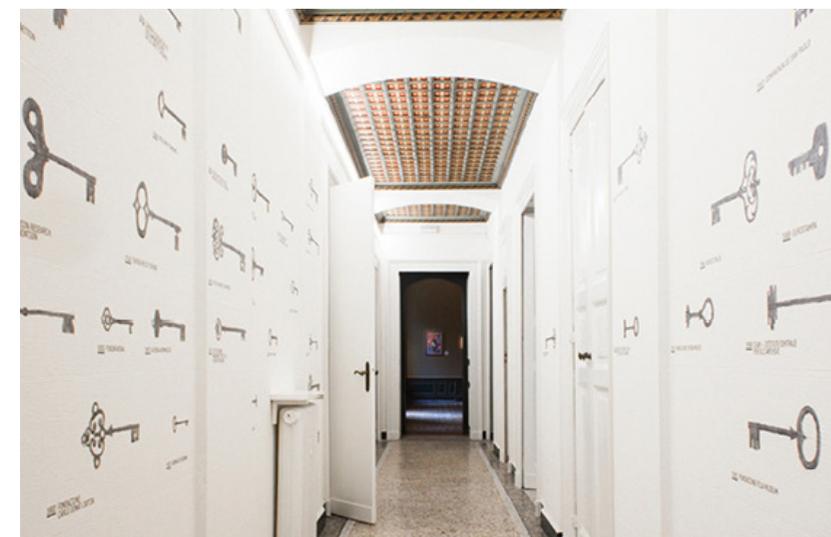
- archivi, biblioteche e musei
- servizi specializzati come piani di fundraising
- progetti di valorizzazione online e offline
- allestimenti ed exhibition gallery
- consulenza e affiancamento in un percorso di crescita condivisa con i cittadini e il territorio

<sup>56</sup> *Filosofia*. (s.d.). Promemoria Group, <https://www.promemoriagroup.com/it/filosofia>.

# promemoria

78

Logo Promemoria Group



79

Uffici di Promemoria Group a Torino

## Il Metodo Memories

**Memories** è il metodo denominato e utilizzato da Promemoria per ordinare il capitale aziendale basato sulla memoria valoriale e storica dei brand. "L'obiettivo del metodo è quello di far emergere il patrimonio intangibile posseduto dall'azienda attraverso la codifica, la classificazione, la conservazione e la valorizzazione dei saperi, trasformandoli in risorsa digitale."<sup>57</sup> L'attuazione del metodo Memories prevede un flusso di lavoro ispirato alle tre fasi della memoria:

- l'acquisizione e codifica dell'informazione
- la conservazione dell'informazione nel tempo
- il riutilizzo dell'informazione precedentemente archiviata.

Il metodo Memories è lo strumento pensato per costruire un **heritage solido e durevole**, che si basa sulla catalogazione e conservazione degli asset materiali e immateriali di una specifica realtà. Questi asset inoltre conferiscono valore a queste aziende.

Promemoria si occupa quindi di accompagnare i suoi clienti in tutte le fasi di recupero, selezione e cambiamento dei loro archivi e soprattutto si occupa della digitalizzazione dei loro beni.

"Il processo di attivazione prevede una serie di interventi che iniziano con la **mappatura del patrimonio esistente e l'analisi di tutti gli asset materiali e immateriali di un'azienda**."<sup>57</sup>

I materiali e i documenti scelti vengono controllati e studiati da una squadra che si occupa di dividerli, classificarli, catalogarli e descriverli attraverso tag e metadati.

"L'applicazione dell'architettura informativa realizzata permette la creazione di mappe relazionali che pongono al centro il prodotto, il progetto o il servizio, ovvero il punto di partenza per l'esplorazione e la conservazione del patrimonio stesso."<sup>58</sup>

<sup>57</sup> *Memories*. (s.d.). Promemoria Group. <https://www.promemoriagroup.com/it/filosofia/memories>

<sup>58</sup> *Patrimoni Aziendali*. (s.d.). Promemoria Group <https://www.promemoriagroup.com/it/patrimoni-aziendali>



80

Pagina iniziale Archivio Museo Lavazza realizzato da Promemoria Group



81

Pagina iniziale Archivio storico realizzato da Promemoria Group

## L'intervista

Durante questa fase di sviluppo del progetto della World Design Library è stato fondamentale il confronto e l'interazione con la realtà progettuale e aziendale di Promemoria. Per queste ragioni è stata svolta un'intervista con Giacomo Golinelli, Chief Operating Officer di Promemoria Group.

**Gli obiettivi dell'intervista sono stati:**

1. Definire il punto di partenza e di avvio dell'attività di Promemoria
2. Determinare il valore aggiunto della digitalizzazione di reperti storici
3. Evidenziare i limiti di un archivio digitale
4. Programmare e progettare le fasi di lavoro di un archivio digitale
5. Valorizzare le motivazioni intrinseche del progetto della World Design Library

Di seguito viene riportata l'intervista svolta con Giacomo Golinelli:

**TF** Da dove nasce l'idea di Promemoria di recuperare gli archivi privati e aziendali per digitalizzarli?

**GG** La prima idea nasce dai due fondatori Andrea Montorio e Gisella Riva, che lavoravano ad un progetto di storia industriale su Torino insieme al sociologo Luciano Gallino. Da quel progetto ci si è resi conto che da una parte il patrimonio conservato da una azienda è un patrimonio che parla del luogo e del territorio e dall'altra che le aziende non avevano assolutamente organizzato il loro patrimonio storico. Non era tendenzialmente una priorità e quindi non lo facevano. Da lì facendo il progetto si è sviluppato tramite due percorsi da una parte l'anima più istituzionale, quindi il lavoro con le istituzioni come le università, dall'altra parte il lavoro sulle aziende.

In una decina di anni dall'apertura di Promemoria la sensibilità delle aziende rispetto agli archivi è cresciuta molto. Promemoria come output ha sempre dato un archivio digitale.

Le aziende hanno iniziato a centralizzare sempre di più gli archivi per permettere una rapida condivisione del sapere questo perché nel momento in cui si crea un archivio, l'informazione viene messa a disposizione di tutti e non dipende dalla disponibilità, dal sapere, dalle competenze del singolo.

**MD** Quanto la digitalizzazione influisce sulla qualità e sul valore dei reperti storici?

**GG** Il motivo per cui si è iniziato a digitalizzare è per scopo di preservazione dell'originale. Ad esempio: un bozzetto di alta moda, non si può andare tutte le volte a sfogliarlo perché la mobilitazione del documento andrebbe a rovinarne la qualità conservativa quindi il primo scopo della digitalizzazione è effettivamente e ancora oggi preservare.

Un secondo scopo è iniziare a capire che la digitalizzazione dà delle possibilità, che lavorare con il fisico non ti dà. Sono due step che in questo caso vanno uno in fila all'altro, il primo è preservare l'originale. Ma non preservarlo dal tempo, ma dal consumo perché tendenzialmente un pezzo di carta stampata dura di più nel tempo che un file di Photoshop. A livello di conservazione la carta è ancora imbattibile, mentre la tecnologia è ancora in una fase iniziale di continua evoluzione. Però allo stesso tempo l'utilizzo di tecnologie permette la manipolazione e lo sfruttamento di risorse cartacee attraverso un laptop. Quindi a livello di preservare efficacemente dal consumo l'originale e di renderlo fruibile, il digitale è banalmente la soluzione.

**TF** Il progetto della World Design Library prevede la riscoperta e la digitalizzazione di archivi e documenti del passato inerenti al settore della sostenibilità e dell'automobile: quali sono i passi fondamentali per definire delle linee guida per la selezione degli archivi da prendere in considerazione?

**GG** Noi, Promemoria, lavoriamo in maniera diversa dallo scopo della WDL. Noi lavoriamo per l'azienda. Noi mettiamo a sistema quella che è la memoria storica e la conoscenza dell'azienda e andiamo a selezionare il materiale, non sempre si può far tutto dipende dai costi dell'operazione, in funzione dello scopo che vuole raggiungere nel medio termine l'azienda con quell'operazione decidiamo le linee guida del progetto.

L'azienda ha una necessità che può essere estranea da mettere a sistema la sua memoria, può rilanciare un prodotto o celebrare un anniversario e noi iniziamo a creare l'archivio da quello scopo lì. In modo che sia utile per quell'operazione e poi continueremo a popolarlo.

Quello che volete fare voi è molto diverso, ha due o tre punti critici.

Il primo è il perché un'azienda dovrebbe darvi il suo patrimonio storico, soprattutto se l'azienda è ancora in essere ed un archivio diventa pubblico o consultabile, è una perdita di valore per l'azienda.

Il secondo punto sono i diritti, per cedere qualcosa noi io devo possedere i diritti.

La questione dei diritti è sicuramente una questione da approcciare, il primo elemento di fattibilità è quello. C'è la possibilità di raccogliere quale convenienza, chi sono i soggetti produttori di questi materiali che volete raccogliere, chi sono i detentori dei diritti, che convenienza hanno a metterli all'interno del vostro database?

Possono esserci delle aziende storiche, magari guidate dalla famiglia che le ha fondate o il designer è ancora in vita è più facile che vi cedano il materiale, perché è un orgoglio farne parte. La maggior parte delle aziende sono quotate, sarebbe un regalo materiale. Se pagano Promemoria per creare un archivio e conferire più valore, non saranno così interessate a cedere o a divulgare pubblicamente quello che hanno.

**MD** Qual è il valore sociale, economico e culturale che gli archivi digitali e non ricoprono oggi?

**GG** Nel contesto di una nuova economia della conoscenza, il sapere e l'informazione generata dalle aziende sono risorse fondamentali che possono essere convertite in asset economici.

Investire in asset intangibili come la proprietà intellettuale, la ricerca, la tecnologia, il software e il capitale umano può generare profitto e sbloc-

care un nuovo potenziale di crescita economica: Promemoria offre strategie e strumenti inediti da applicare al concetto di heritage in ambito corporate, partendo da uno studio di tutti gli asset materiali e immateriali prodotti da un'azienda. La finalità è quella di salvaguardare il know-how attraverso la messa a sistema all'interno di un ambiente digitale (Caveau Digitale) che permette di proteggere, consultare e (ri) utilizzare il proprio patrimonio di conoscenza. Il nostro approccio content-driven ci consente di costruire soluzioni personalizzate a partire dai contenuti, costruendo ogni progetto intorno alle peculiarità di ogni patrimonio, calibrando i nostri interventi sui patrimoni aziendali indipendentemente dal contesto o dal settore di riferimento.

**TF** Il vostro metodo Memories prevede delle specifiche fasi di lavoro, in che modo le aziende e il vostro studio collaborano nelle diverse fasi? Quali sono le figure professionali che seguono i vari passaggi del lavoro?

**GG** Hai una piccola squadra di archivisti esploratori, quando parti da zero, che vanno a vedere nei cassette che cosa c'è.

Adesso anche esplorazione negli hard disk, perché ora c'è una grossa parte di materiale che nasce già digitale.

Poi valutazione dello stato di conservazione di quello che hai e devi capire se ha bisogno di un restauro, e se vale o no farlo. Dopo di che lo digitalizzi.

Esistono diverse tecniche e scegliere la più adatta a seconda del formato, della rapidità di esecuzione e altro.

Dopo di che conservi il materiale originale, ad esempio un disegno all'interno di una busta di carta non acida, in un ambiente controllato etc affinché tu riesca a garantire la resistenza più a lungo possibile. Serve una competenza tecnica poi per digitalizzare.

Poi dipende precisamente da che lavoro bisogna fare.

È un lavoro abbastanza costoso, perché richiede tempo.

La squadra è formata da diverse figure specializzate in ogni ambito in cui si deve intervenire, ci sono storici e ricercatori, curatori e archivisti, video maker, social media manager, web designer e molti motivi altri, ognuno con un compito specifico.

**TF** Quando si può definire il lavoro di archiviazione terminato? Quali sono i limiti di un archivio digitale?

**GG** L'archivio digitale deve rimanere aggiornato poiché la tecnologia cambia tanto. Non si può definire mai quando un lavoro è fatto e finito,

poiché è un lavoro che continua nel tempo.

**MD** In che modo gli archivi digitali possono essere strumento di divulgazione e informazione per i pubblici più vasti? Come il progetto della WDL può diventare reale bacino di informazione per la ricerca e l'istruzione?

**GG** Vi faccio un esempio: L'archivio Storico di Poste Italiane è la memoria dell'identità aziendale. L'obiettivo che ha guidato il progetto in collaborazione con Promemoria è stato quello di preservare e valorizzare il passato del Gruppo a partire da un lavoro di raccolta, digitalizzazione e catalogazione che consentisse successivamente la comunicazione e divulgazione il patrimonio storico, culturale e artistico. L'archivio digitale, funzionale a gestire in maniera strutturata i documenti, è diventato così sia mezzo di ricerca e consultazione che fonte di contenuti autentici e coerenti con l'identità aziendale, punto di partenza per condividere la storia aziendale. Attraverso lo storytelling digitale, il racconto della storia di Poste Italiane è stato arricchito con percorsi e tour virtuali realizzati grazie a materiali d'archivio originali, che hanno consentito ai collaboratori interni, agli stakeholders e al pubblico in generale di intraprendere un viaggio nel passato alla scoperta di fotografie, video, testi e documenti originali.

### 4.1.3 POSSIBILI SCENARI DEGLI ARCHIVI DIGITALI

La World Design Library vuole includere storia passata, presente e futura della storia e delle radici della disciplina del design, fermarsi ad immaginare un portale che includa nozioni, materiali e brevetti degli autori più importanti del settore significa mettere anche a confronto tutte quelle che sono le **possibilità e i problemi** derivanti dall'unione di così tante materie. Durante il percorso di ricerca e definizione del mezzo che vedrà nascere il progetto della World Design Library sono state prese in considerazione i possibili pro e contro del portale web grazie al supporto di fonti storiche che ne descrivono i funzionamenti e al dialogo con esperti del settore del sapere online.

È stato quindi dimostrato come a partire dagli anni Ottanta il dialogo tra archivi, musei e digital world sia cresciuto esponenzialmente connettendosi con un numero sempre più alto di utenti.

Le collezioni museali, gli archivi storici al giorno d'oggi non possono più contare esclusivamente sul loro apparato fisico, ma devono sempre più essere incasellati e conservati all'interno del panorama internazionale fornito dal World Wide Web, diventando così fonte del sapere condiviso e base per nuove ricerche e scoperte.

### DIVULGAZIONE DEL SAPERE E DELLA MEMORIA COLLETTIVA

Il fulcro primario del progetto della World Design Library sarà quello di **conservare la memoria dei singoli e della collettività**, creando un luogo in cui tutte le memorie sono raggruppate e in cui si può risalire alla storia passata garantendo a tutti la possibilità di accedervi grazie al portale web. Il medium in questo caso aiuta e supporta la missione della WDL andando a rendere inclusivo e alla portata di tutti il sapere.

Inoltre il progresso e l'innovazione corrente sta stravolgendo e rendendo sempre meno accessibile quella che è la memoria collettiva passata andando a creare una rete informativa fittissima in cui il singolo molto spesso non riesce a ricercare ciò di cui ha realmente bisogno, è proprio in questo contesto che si inserisce la World Design Library: progetto che

cerca di **limitare la perdita di informazioni passate** aiutando gli utenti in una ricerca il più possibile mirata e specifica.

Il processo di divulgazione del sapere oggi non viene esclusivamente promosso dalle istituzioni e dalle università ma anche dalle grandi corporate infatti come sottolineato da Giacomo Golinelli: "Le aziende hanno iniziato a centralizzare sempre di più gli archivi per permettere una rapida condivisione del sapere questo perchè nel momento in cui si crea un archivio, l'informazione viene messa a disposizione di tutti e non dipende dalla disponibilità, dal sapere, dalle competenze del singolo".

La crescita di Promemoria Group e del suo lavoro con le aziende dimostra come la divulgazione del sapere oggi sia diventata di primaria importanza per permettere un'evoluzione sempre maggiore delle competenze e conoscenze del singolo.

### VALORIZZAZIONE DEL TERRITORIO E RISCOPERTA DELLE AZIENDE LOCALI.

Un altro importante proposito della World Design Library è quello di dare **valore al proprio territorio** sponsorizzando gli archivi locali dei singoli paesi aderenti grazie al lavoro di digitalizzazione dei brevetti e dei materiali racchiusi nelle aziende territoriali.

Come è stato evidenziato nell'intervista con Promemoria Group il patrimonio conservato da una azienda è un patrimonio che parla del luogo e del territorio e molto spesso le stesse aziende non sanno come sfruttare e **divulgare le proprio conoscenze**, è quindi necessario un mezzo che possa dare nuovo lustro al materiale passato e che possa anche dare nuovo rilievo ad antiche tradizioni e innovazioni di territori dimenticati.

La WDL nasce con l'intento di esaltare e promuovere i lasciti del passato per implementare e sviluppare il settore della ricerca territoriale e non.

## MOTIVAZIONI AZIENDALI

Le motivazioni aziendali che spingono alla digitalizzazione dell'archivio sono molteplici come sottolinea Promemoria Group le aziende infatti dovrebbero investire in **asset intangibili** come la proprietà intellettuale, la ricerca, la tecnologia, il software e il capitale umano perché questi possono generare profitto e sbloccare un nuovo potenziale di crescita economica inoltre l'applicazione dell'architettura informativa permette la creazione di **mappe relazionali** che pongono al centro il prodotto, il progetto o il servizio, ovvero il punto di partenza per l'esplorazione e la conservazione del patrimonio stesso.

La digitalizzazione e l'annessione alla World Design Library attesta la reputazione di un brand a partire dalla propria storia ponendola ad un livello di pregio e di rilevanza del settore. Le aziende infatti sono invitate a prendere parte al progetto non al solo scopo di usufruire dei loro archivi ma anche perchè rilevanti all'interno del panorama nazionale.

## PRESERVAZIONE DEI MATERIALI STORICI

Durante l'analisi degli archivi aziendali presi in considerazione è stato evidenziato come la **mancanza di attenzione e conservazione** dei documenti degli archivi storici aziendali ne determini la perdita in termini di informazione e divulgazione.

Obiettivo della World Design Library è quello di rendere possibile la **preservazione dei materiali storici** forniti da brand e progettisti, questo impegno parte dalla volontà di non compromettere il valore culturale che un'azienda ha o ha avuto nel tempo ma anzi di sottolineare tramite il recupero di materiali passati come le innovazioni oggi giorno possano dare nuovo valore ai materiali del passato.

Il processo fondamentale che sarà fatto è quindi quello di:

- Ricerca e selezione dei materiali a rischio distruzione e perdita
- Digitalizzazione degli artefatti per permetterne la consulta-

zione e il lascito per gli utenti delle World Design Library

- Conservazione e relocalazione dei materiali segnalati.

Tutto questo sarà possibile grazie all'attenzione e alla collaborazione di diverse figure all'interno del processo di preservazione dei materiali storici. Come è stato segnalato da Promemoria Group il lavoro di recupero degli archivi è molto lungo e richiede la **cooperazione di diverse professioni** nel quale convivono l'attenzione alla ricerca e la sensibilità per il design, la passione per le tecnologie e la cura del dettaglio, con il massimo rispetto di tempi e budget.

## VALORE ECONOMICO

Un ulteriore vantaggio della digitalizzazione degli archivi storici del design risiede nel **valore economico** degli stessi infatti il sapere e l'informazione generato dalle aziende sono risorse fondamentali che possono essere convertite in asset economici come già dimostrato da Panorama Group i documenti conservati dai brand non rappresentano solo un importante lascito per la memoria collettiva ma risultano anche degli addendi da aggiungere al valore commerciale di una corporate.

Durante l'intervista con Giacomo Golinelli il valore economico delle risorse archiviate è stato sottolineato non solo come condizione di partenza per il **processo di digitalizzazione** ma anche per motivazioni di sponsorizzazione e riscoperta di progetti passati.

La World Design Library rappresenterà la vetrina e la biblioteca in cui gli utenti potranno riscoprire e approfondire brevetti, fotografie, documenti e libri di archivio, andando anche a riscoprire realtà di cui si erano perse le tracce.

Il nuovo valore economico di questi materiali coinvolgerà un numero maggiore di aziende non solo interessate alla **promulgazione di un valore storico culturale** ma anche alle nuove possibilità di mercato che il progetto potrà fornire.

## 4.2 ANALISI DEI CASI STUDIO

## 4. ARCHIVIO DIGITALE

### 4.2 ANALISI DEI CASI STUDIO

Al fine di una migliore comprensione di come adoperano gli archivi digitali, sono stati analizzati alcuni tra i più importati archivi.

I primi archivi analizzati sono stati realizzati da Promemoria Group col fine di vedere in pratica il loro lavoro e il loro metodo, in precedenza descritto. In seguito sono stati scelti archivi digitali, che trattano temi di design e che quindi possono essere utili per la creazione futura della World Design Library.

Ormai come già spiegato, nel periodo di digitalizzazione in cui ci troviamo quasi tutti gli istituti, musei, collezioni possiedono un archivio digitale o un sito web in cui si possono trovare le fonti e i materiali. Alcuni possono essere ovviamente privati e per accedervi bisogna avere un'autorizzazione, ma molti sono pubblici e disponibili a tutti coloro che sono interessati. Quindi sono stati scelti alcuni tra gli archivi digitali aperti al pubblico e i più efficaci come *modus operandi*.

Si è compiuto questo studio per capire, comprendere, vedere e utilizzare le piattaforme che trattano già di archivi digitali storici e quindi analizzando i punti di forza e di debolezza, creare la World Design Library.

Tutti questi archivi sono stati analizzati, mettendone in risalto le azioni che un utente può compiere all'interno dell'interfaccia e in seguito sono state utilizzate le **dieci Euristiche di Nielsen** per compiere una più minuziosa analisi di essi.

Queste euristiche sono state pubblicate nel 1994 da Jakob Nielsen e sono dieci parametri che permettono di valutare in modo rapido la usabilità, quindi la facilità di utilizzo senza conoscenze pregresse, di un'interfaccia utente.

Nella pagine a lato vengono elencate e spiegate le dieci Euristiche.

1. Visibilità dello stato di sistema: l'utente deve capire cosa sta succedendo in qualsiasi momento;
2. Corrispondenza azione-utente e interazione interfaccia: il feedback deve essere immediato;
3. Dare all'utente controllo e libertà: l'utente deve percepire di avere il controllo sul sistema;
4. Coerenza e standard: devono essere definiti nella fase iniziale e mantenuti all'interno della pagina;
5. Prevenzione degli errori: l'utente deve essere guidato dall'interfaccia in modo che interagisca senza compiere errori indesiderati;
6. Riconoscimento più che ricordo degli elementi: l'utente deve capire in modo intuitivo le funzioni dei vari elementi all'interno dell'interfaccia;
7. Flessibilità e efficacia d'uso: l'interfaccia deve garantire all'utente libertà di movimento;
8. Design estetico e minimalista: il design deve aiutare l'utente durante la navigazione senza creare rumore visivo;
9. Aiutare l'utente a individuare e risolvere gli errori: l'interfaccia deve suggerire come rimediare;
10. Aiuto e documentazione: l'utente deve avere a disposizione il materiale necessario per comprendere il funzionamento dell'interfaccia<sup>59</sup>.

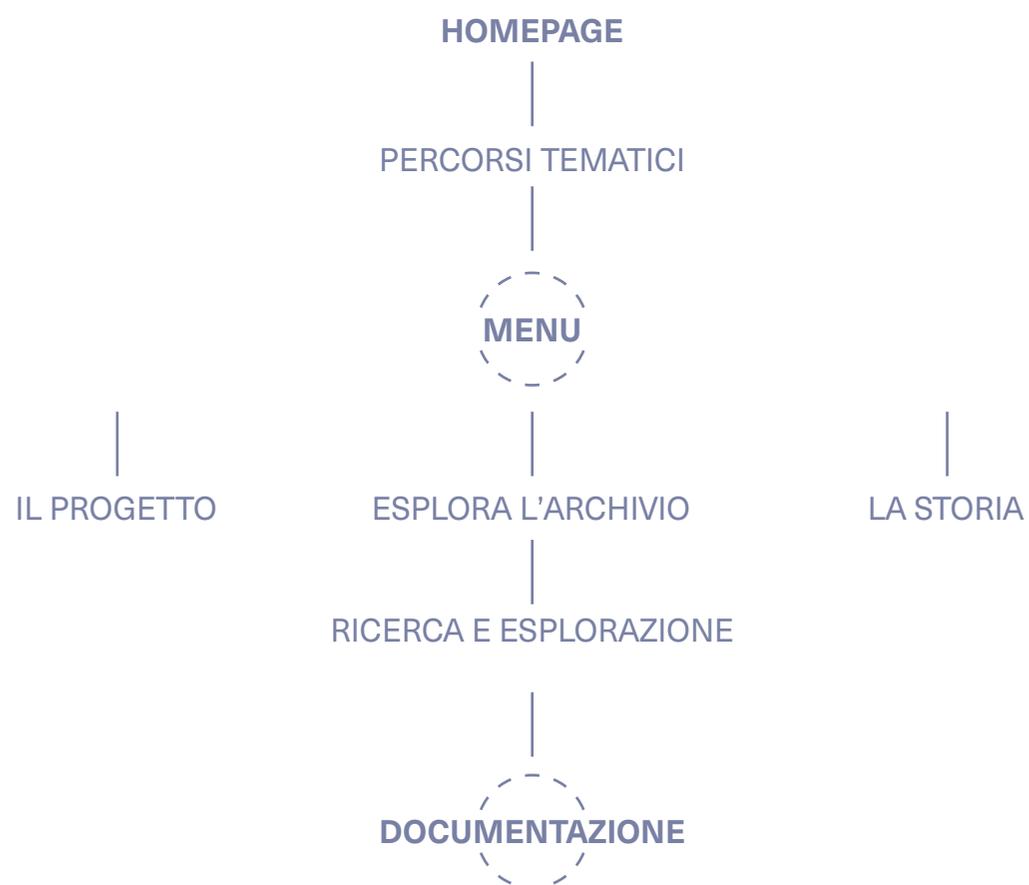
<sup>59</sup> *Le 10 euristiche di Nielsen per la UX, con esempi pratici.* (s.d.). <https://www.serenaripoli.com/articles/le-10-euristiche-di-nielsen-per-la-u>

### 4.2.1 ANALISI DEGLI ARCHIVI DIGITALI REALIZZATI DA PROMEMORIA STUDIO

## FONDAZIONE FIERA MILANO

L'**archivio Fondazione Fiera Milano** è composto da moltissimi materiali, tra cui fotografie, manifesti, poster e molto altro risalenti dal 1920, anno della prima Fiera Campionaria.

L'archivio ci permette di ripercorre la storia della Fiera Milano, ma non solo infatti troviamo molti documenti anche delle aziende che espongono, delle persone che visitavano la mostra e dei lavoratori. Ogni documento ha la sua scheda descrittiva per permettere di comprendere al meglio il materiale.



La presenza dell'icona close section e search permettono all'utente di ricercare informazioni e definire il proprio percorso di navigazione

Menu riassuntivo delle sezioni del sito web, la presenza garantisce all'utente di navigare il sito rapidamente

<https://archivistorico.fondazionefiera.it/cerca>

SEZIONE DI RICERCA



# Inizia a cercare...

MOSTRA SOLO

Schede con media

---

TIPOLOGIA ENTITÀ

Persona (773)

Ente (358)

Gruppo/Collettivo/Scuola (3)

---

CRONOLOGIA

1906 Antefatto (51)

1920 - 1923 Dagli esordi alla stabilità (271)

1924 - 1942 Vent'anni di regime (9280)

1943 - 1945 Fiera bombardata (114)

1946 - 1953 Ricostruzione (5094)

1954 - 1965 Città delle innovazioni (6872)

1966 - 1975 Strumento anti-crisi (5205)

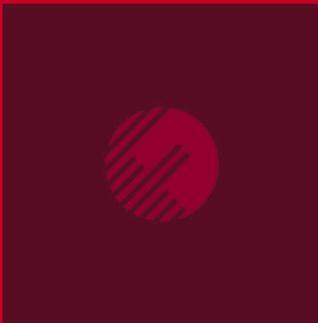
1976 - 1985 Energia tecnologia e comunicazione digitale (1531)

1986 - 1990 Grande Fiera d'Aprile (171)

< 1 - 30 di 29302 risultati >
A-Z
☰ ☱



**Immagine fotografica**  
Addetti agli allestimenti fieristici della Fiera Campionaria di Milano del 1985



**Ente**  
Aer Lualdi & C.



**Immagine fotografica**  
Aereo S. 211 in esposizione alla Fiera Campionaria di Milano del 1985



**Immagine fotografica**  
AZIONE VERSO IL FUTURO



**Immagine fotografica**



**Immagine fotografica**

Questo portale permette di poter modificare la visualizzazione dei documenti e spostarsi

Le icone a lato della pagina web permettono una continua libertà dell'utente di ricercare e spostarsi all'interno del sito

I filtri di ricerca spaziano dalla tipologia del documento, dell'anno, dell'autore e del colore della fonte stessa

I documenti vengono presentati con delle miniature della fonte con la tipologia di documento, la descrizione e l'anno

177

178

## RISULTATO DI RICERCA

The screenshot shows a search result card on a dark red background. At the top left, there is a circular logo with diagonal lines and a search icon. A button labeled '< Torna alla ricerca' is at the top. The main title is 'Allestimento interno del gruppo Dalmine alla Fiera Campionaria di Milano del 1968'. Below the title is a share icon and a category tag '1966 - 1975 Strumento anti-crisi'. The author is 'Publifoto'. The category is 'positivo'. The chromaticism is 'b/n'. The inventory number is 'Numero: P\_1968\_A3\_532'. The date is '14/04/1968 - 25/04/1968'. The description is: 'Allestimento interno dello stand Dalmine: la stanza centrale presenta profili lineari che si avvolgono in una spirale a livelli che sale verso il soffitto da cui si diffonde una luce eterea. Al centro una piramide appuntita riprende il motivo della spirale accompagnata da due poltrone Zanotta *Blow* in pvc trasparente (icona del design, progettata nel 1967 da Jonathan De Pas, Donato D'Urbino, Paolo Lomazzi e Carla Scolari per Zanotta)'. At the bottom right, there is a button 'Vuoi migliorare questa scheda?' with a pencil icon.

Descrizione

La scheda dei singoli documenti si presenta con informazioni teoriche quali la descrizione, la categoria e l'autore

 Vuoi migliorare questa scheda?

L'utente può migliorare e integrare le singole schede tramite un form

SEZIONE STORIA DI FIERA MILANO



1972\_03



Visitatori alla Fiera campionaria di Milano del 1949



La sezione "percorsi tematici" è possibile approfondire argomenti e temi di importanza storica anche grazie alle timeline e alla presenza di immagini e didascalie

La barra a scorrimento permette agli utenti di muoversi tramite le immagini e le date in maniera autonoma recuperando le informazioni necessarie

	Poco chiaro	Eccellente	
01 Visibilità dello stato di sistema	①	⑤	<b>Note:</b> Il portale di Fondazione Fiera Milano offre all'utente diversi percorsi virtuali, non sempre però è presente l'intestazione delle varie sezioni, questo potrebbe fuorviare l'utente confondendo la navigazione e la ricerca effettuate.
02 Corrispondenza tra il sistema e il mondo reale			
			③
03 Dare all'utente controllo e libertà			④
04 Coerenza e standard			③
05 Prevenzione degli errori			④
06 Riconoscimento più che ricordo degli elementi			⑤
07 Flessibilità e efficacia d'uso			④
08 Design estetico e minimalista			④
09 Aiutare l'utente a individuare e risolvere gli errori			③
10 Aiuto e documentazione			③
			②

LAVAZZA

**Lavazza** è un'importante azienda piemontese produttrice di **caffè** fondata nel 1895 da Luigi Lavazza.

L'archivio digitale della Lavazza racchiude tutto il patrimonio di **120 anni** legato alla storia di questa famosa azienda e dalla cultura del caffè. L'interfaccia è molto interattiva e divide la storia e i suoi documenti in 11 sezioni. Ogni parte tratta un **determinato tema** dalla sostenibilità alla pubblicità con la finalità ovviamente di raccontare la storia della Lavazza, una volta scelto l'argomento inizia un'esperienza fatta di immagini e testi descrittivi che ti proiettano all'interno della storia.



HOMEPAGE



Titolo della sezione e copertina evocativa dell'argomento storico aziendale

Starting point: button che permette di iniziare l'esperienza immersiva negli Archivi Lavazza

Sezione di approfondimento in cui scoprire come e dove nasce il progetto

<https://archivistorico.lavazza.com/>

PAGINA OGGETTI LAVAZZA



Circa 40 oggetti, dal rendiresto al portatovaglioli da banco, saranno prodotti su questa linea. Uno su tutti diventa senza tempo: la tazzina Segno.

Perfetta sintesi di quella A, ma rovesciata, che è presente dal principio nel logo, dalla sua presentazione nel 1997 la tazzina Lavazza diventa l'icona per eccellenza del marchio, il foglio bianco su cui disegnare tutti i progetti successivi: Calendari, collaborazioni speciali, eventi sportivi e culturali.

L'utilizzo di paragrafi rende il sito pulito e preciso garantendo la leggibilità dei contenuti



8 ————— France '98: la tazzina Segno per i mondiali di calcio, 1998



9 ————— Tazzina Blu Ribbon, alla rinnovata brand identity viene affiancata una nuova linea di servizio, 2004



10 ————— Salone del Gusto, Lavazza è nuovamente Official Sponsor della manifestazione: compare il simbolo di Slow Food su tazzina e piattino, 2004

Cliccando sulle immagini è possibile accedere ad una sezione carousel in cui vengono mostrate tutte le foto presenti nel capitolo del portale web



Back button: pulsante che permette di tornare alla homepage garantendo una facile navigazione dei contenuti



Immagini e descrizioni rendono il sito web istruttivo e comprensibile anche ad un pubblico meno esperto del settore

RULLINO IMMAGINI



L'utilizzo di immagini a tutta pagina da maggiore risalto alle risorse archiviali, aggiungendo valore e importanza alle informazioni presenti



Grazie alla preview delle immagini l'utente può visualizzare tutte le immagini presenti scorrendo nella galleria rapidamente

La presenza di questi button è fondamentale per agevolare l'utente nel passaggio da una foto all'altra

## INDICE DOCUMENTI A FINE PAGINA

## INDICE DEI DOCUMENTI

- |    |  |    |  |
|----|--|----|--|
| 1  | Frontespizio e prima pagina del volume Album Paulista delle proprietà agricole appartenenti agli italiani nello Stato di San Paulo - Brasile, a cura di Laurindo Ribeiro, Torino, Tipografia-Litografia E. Denina & C., 1911 | 21 | Spot "Compleanno" con Domenico Modugno, 1981   |
| 2  | Delegazione italiana di "specialisti del caffè" in Brasile - ritaglio di giornale, 1934  | 22 | Spot "Telefonata" con Raimondo Vianello e Sandra Mondaini, 1984  |
| 3  | Lettere dalla famiglia, 1934   | 23 | Archivio Storico Fondazione Fiera Milano. Chiosco Lavazza alla Fiera Campionaria di Milano del 1960. Autore Non identificato. Pellicola negativa 60x60 mm, B/n       |
| 4  | Pagina del diario di viaggio di Luigi Lavazza, 1934  | 24 | Archivio Storico Fondazione Fiera Milano. Largo interno alla Fiera Campionaria di Milano del 1960. Autore Non identificato. Pellicola diapositiva 100x120 mm, Colore |
| 5  | Inserzione pubblicitaria per Miscela Lavazza - "L'ora del caffè - Il droghiere galantuomo", 1950   | 25 | La doppia pagina dedicata al lancio di Paulista alla Fiera di Milano, Notizie Lavazza n°5-6, maggio-giugno 1961  |
| 6  | Fronte e retro della prima lattina di Paulista con il marchio IBC, 1960  | 26 | Paulista caffè di Italia '61, Notizie Lavazza n°5-6, maggio-giugno 1961  |
| 7  | Bozzetto del Cangaceiro, Armando Testa, 1960   | 27 | Comunicazione ai dipendenti delle nuove insegne Paulista, Notizie Lavazza n°1-2, gennaio-febbraio 1963   |
| 8  | Bozzetto del Cangaceiro, Armando Testa, 1960   | 28 | Insegna in perspex Paulista, 1963  |
| 9  | Viaggio in Brasile, album fotografico con note manoscritte di Beppe Lavazza, novembre 1968   | 29 | Emilio Lavazza osserva l'anfora per il caffè freddo Paulista allestita in un bar, 1963   |
| 10 | Depliant con i primi materiali per Bar (1962-63)   | 30 | Thermos singolo con la greca Paulista  |
| 11 | Alcuni dipendenti davanti al primo manifesto Paulista affisso a Torino (1960)  | 31 | Prima lattina di caffè in grani Paulista, 125g, 1960   |
| 12 | Promozione del Paulista con L'Autobar Lavazza, 1961  | 32 | Prima lattina di Paulista con il volto del Cangaceiro, 1960-1961   |
| 13 | Vetrina allestita con prodotti Lavazza e l'aquilone Paulista, 1964 - 65  | 33 | Lattina "Qualità decennale" Paulista, 125g, 1970   |
| 14 | Degustazione Paulista a Firenze, primi anni '60  | 34 | Lattina di Paulista Pesotondo, 1973  |
| 15 | L'Autobar "Leoncino" mentre porta Paulista nelle piazze d'Italia, primi anni '60   | 35 | Prima confezione in poliaccoppiato di caffè macinato Paulista da 250g, 1989  |
| 16 | Frame dello spot Teatro Paulista a colori, proiettato nei cinema, 1963 circa   | 36 | Lattina di Paulista con zigrinatura centrale della banda   |

Back button: pulsante che permette di tornare alla homepage garantendo una facile navigazione dei contenuti

L'indice dei contenuti assume particolare importanza nel riassumere le risorse presenti permettendo all'utente di risalire al documento necessario

	Poco chiaro	Eccelente	
01 Visibilità dello stato di sistema	① —	⑤	<b>Note:</b> Il portale web vuole raccontare la storia del brand tramite immagini e documenti di archivio, lo scroll down non sempre permette all'utente di capire a che punto della pagina si trova.
02 Corrispondenza tra il sistema e il mondo reale		③	L'utente non sempre ha il controllo delle proprie azioni sul portale web essendo l'esperienza del visitatore impostata dallo studio web.
03 Dare all'utente controllo e libertà		③	L'utente ha la libera possibilità di muoversi attraverso i vari capitoli del portale senza però avere controllo sull'esperienza totalitaria.
04 Coerenza e standard		④	La disposizione delle immagini e dei testi garantisce alle varie sezioni coerenza anche se fotografie e palette variano a seconda della sezione.
05 Prevenzione degli errori		②	L'utente non sempre ha la possibilità di risalire al proprio percorso e a tornare alle sezioni di interesse.
06 Riconoscimento più che ricordo degli elementi		④	Le icone e la palette permette un riconoscimento immediato delle sezioni, a volte però il layout cambia e non risulta sempre riconoscibile e identitario.
07 Flessibilità e efficacia d'uso		③	Grazie alle sezioni interconnesse e alla presenza di icone facilmente riconoscibile il portale web ha un'alta efficienza di ricerca e utilizzo anche grazie alla possibilità di personalizzare la propria navigazione.
08 Design estetico e minimalista		④	Gli sfondi piatti e le immagini ben disposte con ampi margini garantiscono un design minimalista ma coerente.
09 Aiutare l'utente a individuare e risolvere gli errori		③	Non è presente nessun tipo di informazione riguardante l'utilizzo del portale e gli utenti meno esperti potrebbero trovarsi a non saper utilizzare il sito.
10 Aiuto e documentazione		②	La pagina non presenta spiegazioni, aiuti o F.A.Q..

## FONDAZIONE CRT

La **Fondazione CRT** è un ente privato non profit, nato nel 1991, che interviene nei settori chiave per lo sviluppo del Piemonte e della Valle d'Aosta. Ha un grosso archivio di **195** anni, composto da disegni, documenti, lettere e molto altro, che fisicamente si trova presso l'Archivio Storico della Città di Torino.

Promemoria lo ha digitalizzato rendendolo disponibile a tutti coloro che vogliono approfondire e scoprire la storia.



## HOMEPAGE



Menu riassuntivo delle sezioni del sito web, la presenza garantisce all'utente di navigare il sito rapidamente

Back button, Permette all'utente di tornare nella sezione in cui stava navigando senza perdere il flusso di ricerca

SEZIONE DI RICERCA

I Filtri di ricerca impostabili a piacere e necessità dell'utente permettono ricerche più mirate e facilitate.

La Research bar permette all'utente di ricercare documenti semplicemente inserendo una parola chiave

Le fonti e i documenti vengono visualizzati tramite utilizzo di anteprime fotografiche e brevi didascalie

L'icona del menu hamburger permette all'utente di muoversi all'interno del portale velocemente

## RISULTATO DI RICERCA


**Fondazione  
CRT**

Cerca 



[← Torna alla ricerca](#)

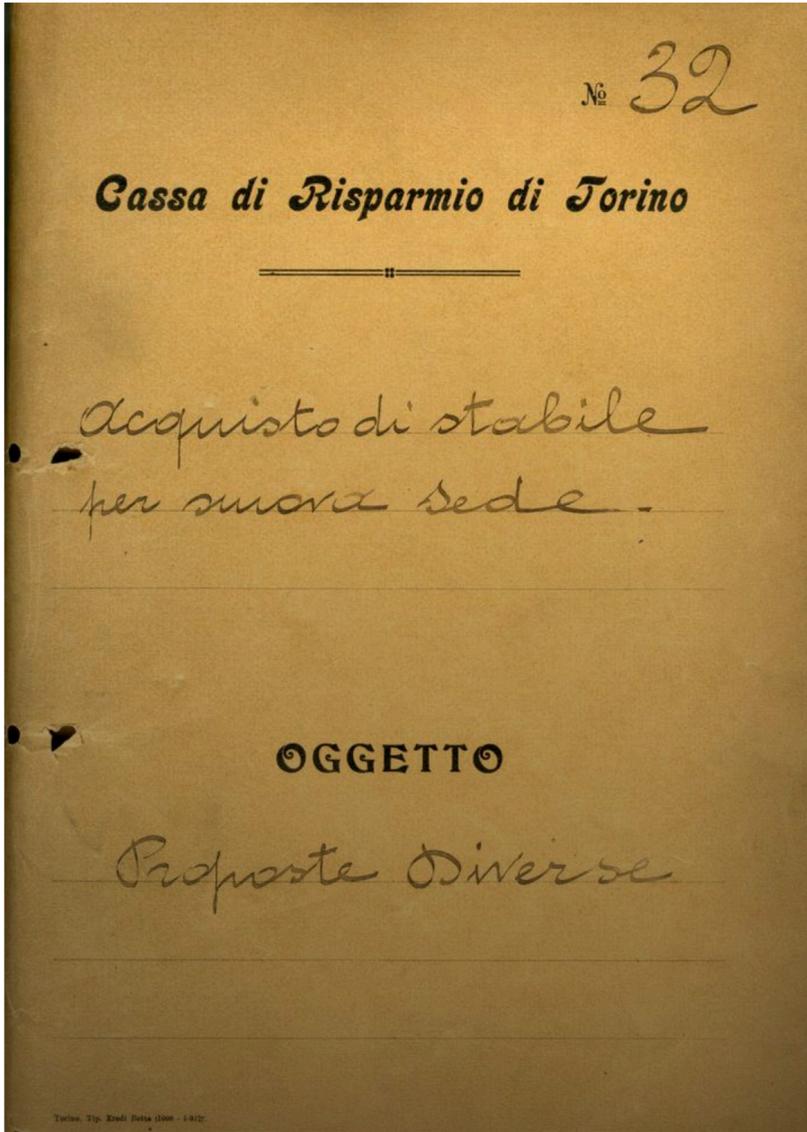
## Acquisto di stabile per nuova sede - Proposte diverse

01/01/1880-31/12/1893

**Numerazione**  
**Numero definitivo:** 1

**Note**  
 Proposte vagliate e trattative per l'acquisto di Palazzo Rorà, della casa del Conte Vicari, della casa Junck, della casa del fu Don Battaglia, della casa del conte Arnaud, dei terreni della marchesa Alfieri da adibire a nuova sede della Cassa di Risparmio

**Contenuto**  
 Proposte vagliate e trattative per l'acquisto di Palazzo Rorà, della casa del Conte Vicari, della casa Junck, della casa del fu Don Battaglia, della casa del conte Arnaud, dei terreni della marchesa Alfieri da adibire a nuova sede della Cassa di Risparmio



L'utilizzo di immagini a tutta pagina da maggiore risalto alle risorse archivali, aggiungendo valore e importanza alle informazioni presenti

Titolazione e documentazione della risorsa selezionata contenente informazioni riguardanti l'anno, il contenuto e le eventuali note

Fondazione CRT

Cerca 🔍

☰

Storie

# La CRT motore di sviluppo economico

La crescita del Paese attraverso le sedi della banca.

Leggi la storia ↓

## La CRT motore di sviluppo economico

Tramite lo scroll-down è possibile approfondire e immergersi in storie aziendali legate al passato

	Poco chiaro	Eccellente	
01 Visibilità dello stato di sistema	①	⑤	<b>Note:</b> Il portale web diviso in sezioni non sempre specifica la posizione dell'utente all'interno del portale, spesso infatti i percorsi di navigazione non sono esplicitati.
02 Corrispondenza tra il sistema e il mondo reale			③
03 Dare all'utente controllo e libertà			④
04 Coerenza e standard			④
05 Prevenzione degli errori			④
06 Riconoscimento più che ricordo degli elementi			③
07 Flessibilità e efficacia d'uso			③
08 Design estetico e minimalista			②
09 Aiutare l'utente a individuare e risolvere gli errori			③
10 Aiuto e documentazione			②

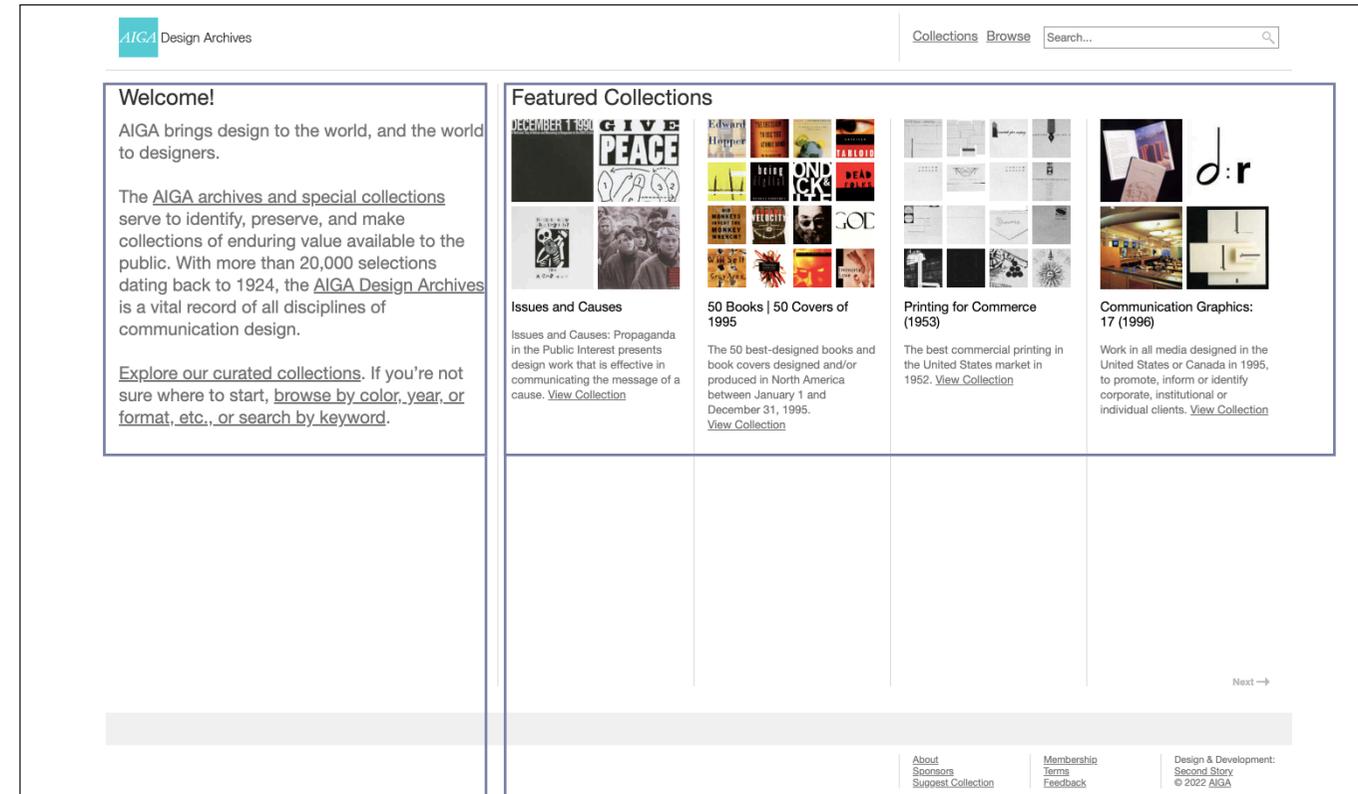
4.2.2 ANALISI DEGLI ARCHIVI DIGITALI DEL DESIGN

AIGA DESIGN ARCHIVE

L'**AIGA Design Archive** è l'archivio digitale di AIGA, che è una delle associazioni professionali più grandi e più antiche per il design. Questa associazione promuove il design come mestiere professionale, vantaggio strategico e forza culturale vitale. AIGA Design Archives è una delle risorse online più ricche disponibili per coloro che praticano, studiano e apprezzano il settore del design. Risalente al 1924, comprende più di **20.000 documenti** provenienti dai concorsi nazionali di design di AIGA e documenta l'estetica e la sensibilità mutevoli dei designer dell'epoca tramite la selezione di packaging, comunicazione aziendale, sistemi di brand e identità, tipografia, design editoriale e illustrazione.



HOMEPAGE



Welcome page in cui si spiega in poche parole la storia dell'archivio AIGA, con possibilità di scoprirne di più cliccando le parole sottolineate

Vetrina con collezioni in primo piano, breve spiegazione di esse e possibilità di esplorarle in modo più dettagliato

PAGINA DEI RISULTATI DI RICERCA

**AIGA Design Archives** Collections Browse Search...

Sort By Share

Edward Hopper THE DECISION TO USE THE ATOMIC BOMB SMOOTZ INTERNATIONAL AMERICA TABLOID being digital OND & LIFE DEAD FOLKS DID MONKEYS INVENT THE MONKEY WRENCH? ESCAPE VELOCITY GOD Will Self Grey Area

Immortal Love IN PURSUIT OF THE ENGLISH IN John Steinbeck JOHN'S WIFE LET'S PUT THE FUTURE BEHIND US LOOKING THROUGH GLASS LOVE TRY NEIGHBOR RAPPING THE FARM MEN IN BLACK NUMBERS IN THE DARK ITALO CALVINO

re note ((speak my name)) RAY WELDON BOY WILLIAM BOY Blue THE GOLDEN THE HISTORY OF THE BLUES THE JAZZ THE MUSIC THE PEOPLE WHO CHARLEY PATTON TO ROBERT GRAY FRANCES DAVIS The Simple Science of Flight RICHARD FORD

Who Will Run the Frog Hospital? Caught in a Summer's Year on the California

1 50

Collection: 50 Books | 50 Covers of 1995 Results: 50 Hide Filters

<b>Year:</b> 1995 (50)	<b>Discipline:</b> Book design (50)	<b>Formats:</b> Book cover (50)	<b>Credits:</b> Alfred A. Knopf Publishing ... (16) Carol Devine Carson (12) John Gall (9) Grove/Atlantic (6) Barbara De Wilde (5)	<b>Locations:</b> New York, New York (37) Ocala, Florida (4) Baltimore, Maryland (4) Cambridge, Massachusetts (2) Boston, Massachusetts (1)	<b>Industries:</b> Printing & publishing (48) Museum & cultural institu... (1) Education (1)
---------------------------	--	------------------------------------	---	--	---

About Sponsors Suggest Collection Membership Terms Feedback Design & Development: Second Story © 2022 AIGA

Strumenti per una ricerca più precisa, tramite una divisione di tutte le collezioni (tasto Collections), una pagina con tutti i filtri di ricerca (Browse) e una barra in cui poter inserire le parole chiave

Tutti i risultati di una previa ricerca

Possibilità di cambiare la visualizzazione nella pagina dei documenti

Scheda riassuntiva e schematizzata dei risultati della ricerca

FILTRI DI RICERCA

**AIGA** Design Archives

[Collections](#) [Browse](#)

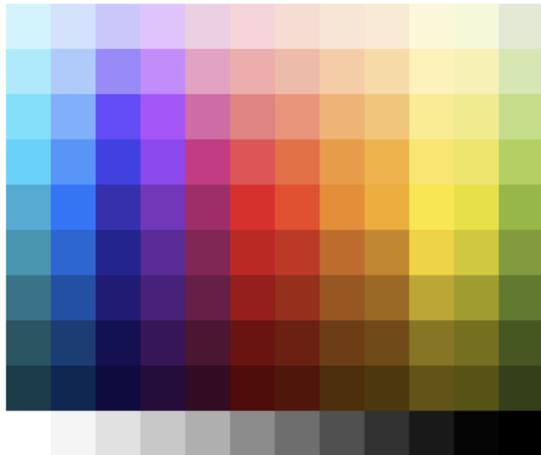
[Color](#) [Year](#) [Discipline](#) [Industry](#) [Format](#) [Location](#)

### Instructions

The color picker samples colors from each image in the ever-expanding design archive. Records are then indexed based on the prominence of those colors. There are 120 different colors to choose from.

Select a color in the spectrum to see results!

### Select a Color



Filtri di ricerca divisi in diverse categorie, basati su palette cromatica, anno, disciplina, azienda, formato e posizione

Istruzioni su come usare il filtro di ricerca selezionato (in questo caso filtro colore)

[About](#)  
[Sponsors](#)  
[Suggest Collection](#)

[Membership](#)  
[Terms](#)  
[Feedback](#)

Design & Development:  
[Second Story](#)  
© 2022 AIGA

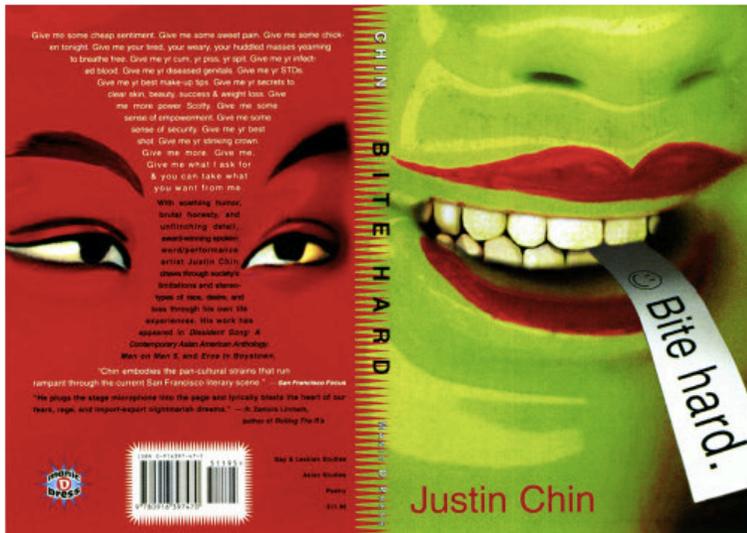
RISULTATO DI RICERCA



Collections Browse

Sort By
Share

Print



### Bite Hard

Blink, San Francisco, California, 1997

**Description**  
*Bite Hard* is a collection of poetry by Malaysian-born spoken-word artist Justin Chin, whose work explores stereotypes of race, desire, and loss, and is laced with pop-culture references. In approaching this cover, I collected icons representing stereotypical Asian culture, and by digitally juxtaposing the elements, created a literal depiction of biting as well as spoken word becoming printed word. I value *Bite Hard* for its simple visual pun, and for the way I was able to work with the publisher with regard to the unconventional title placement, which we believe conveys the stark flavor of Chin's poetry.

Collections: [50 Books](#) | [50 Covers of 1997](#)  
 Discipline: [Book design](#)  
 Format: [Book cover](#)

**Credits**  
 Design firm: [Blink](#)  
 Graphic designer: [Scott Idleman](#)  
 Author: [Justin Chin](#)  
 Typeface: [Helvetica](#)  
 Paper: [Lustro Dull 100# Cover](#)  
 Publisher: [Manic D Press](#)  
 Client: [Jennifer Joseph](#)

Scheda descrittiva del documento, contenente di tutte le informazioni necessarie

19
Collection: [50 Books](#) | [50 Covers of 1997](#) Results: **112**
Hide Filters

<b>Year:</b> <a href="#">1997 (100)</a> <a href="#">1998 (12)</a>	<b>Discipline:</b> <a href="#">Book design (112)</a>	<b>Formats:</b> <a href="#">Book cover (57)</a> <a href="#">Book (54)</a> <a href="#">Catalogue (2)</a> <a href="#">Booklet (1)</a>	<b>Credits:</b> <a href="#">Michael Ian Kaye (9)</a> <a href="#">Alfred A. Knopf (9)</a> <a href="#">Little, Brown &amp; Company (9)</a> <a href="#">The Stinehour Press (6)</a> <a href="#">Jerry Kelly (5)</a>	<b>Locations:</b> <a href="#">New York, New York (56)</a> <a href="#">San Francisco, California (6)</a> <a href="#">Stanfordville, New York (5)</a> <a href="#">Cambridge, Massachusetts (5)</a> <a href="#">Boston, Massachusetts (4)</a>	<b>Industries:</b> <a href="#">Printing &amp; publishing (75)</a> <a href="#">Museum &amp; cultural instit... (17)</a> <a href="#">Education (6)</a> <a href="#">Nonprofit, public service (3)</a> <a href="#">Design &amp; architecture (1)</a>
---	---	---	---	---	---

[About](#)  
[Sponsors](#)  
[Suggest Collection](#)

[Membership](#)  
[Terms](#)  
[Feedback](#)

Design & Development:  
[Second Story](#)  
 © 2022 AIGA

Visualizzazione dell'immagine scelta

Possibilità di stampare il documento con tutte le informazioni

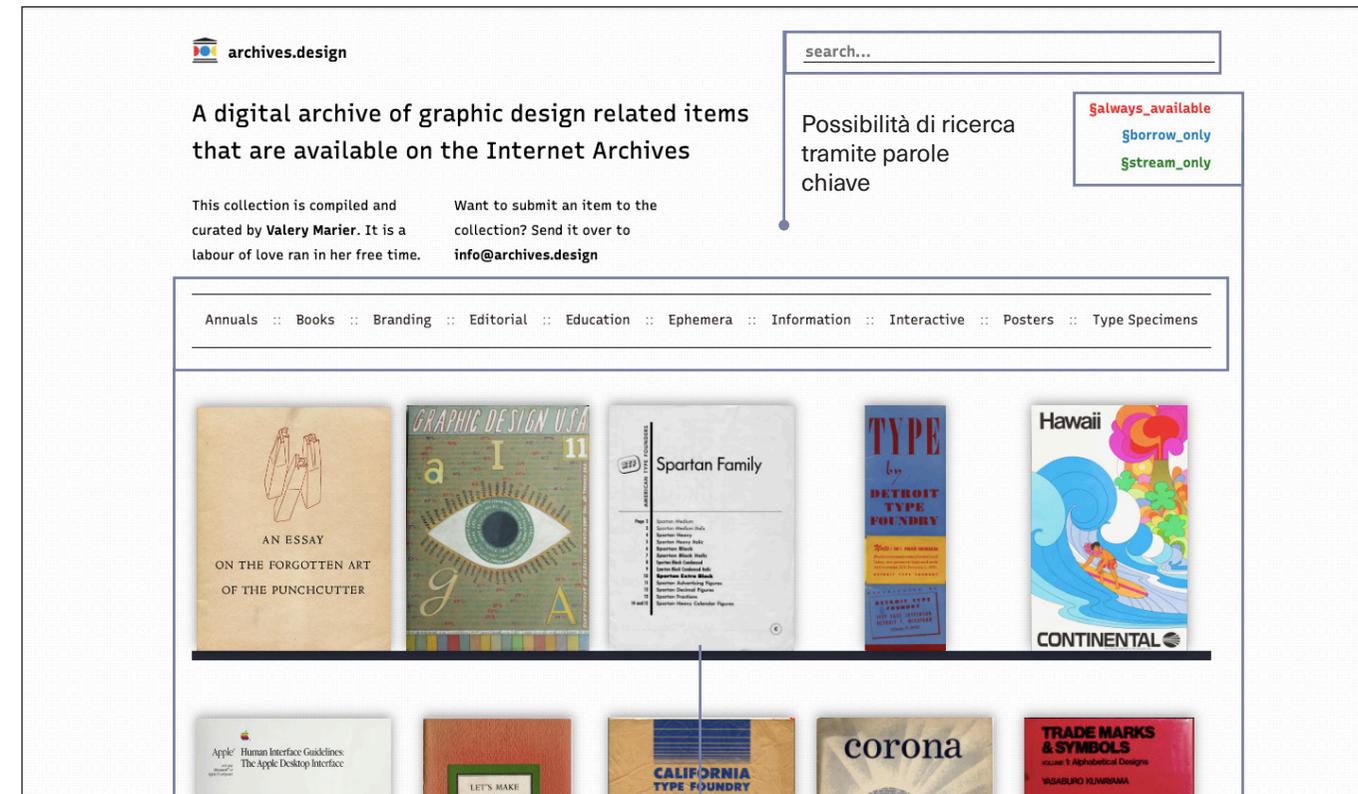
	Poco chiaro	Eccellente	
01 Visibilità dello stato di sistema	①	⑤	<b>Note:</b> Il portale di archivio di AIGA è ben organizzato e intuitivo, è sempre ben chiaro in che sezione l'utente si trova e ha sempre la possibilità, grazie alla barra in alto, di tornare alla pagina iniziale o a quelle di ricerca.
02 Corrispondenza tra il sistema e il mondo reale			
			④
03 Dare all'utente controllo e libertà			②
04 Coerenza e standard			⑤
05 Prevenzione degli errori			②
06 Riconoscimento più che ricordo degli elementi			④
07 Flessibilità e efficacia d'uso			③
08 Design estetico e minimalista			⑤
09 Aiutare l'utente a individuare e risolvere gli errori			④
10 Aiuto e documentazione			③

ARCHIVES.DESIGN

**Archives.Design** è un progetto di Valery Marier, designer canadese che durante il periodo della pandemia ha sviluppato un progetto di archiviazione e organizzazione di testi e documenti riguardanti il design e la cultura del progetto. L'idea nasce in risposta alle restrizioni COVID e a chi a causa della chiusura di biblioteche e archivi fisici ha dovuto reperire informazioni e testi dal web. La piattaforma sfrutta l'enorme database di **Internet Archive** semplificando però la ricerca evitando eccessivi tag e riducendo la collezione di documenti. Il progetto si presenta come uno scaffale che raccoglie copertine di libri, riviste e brochure su tipografia, design editoriale, branding e storia del design.



HOMEPAGE



search...  
Possibilità di ricerca tramite parole chiave  
\$always\_available  
\$borrow\_only  
\$stream\_only

This collection is compiled and curated by Valery Marier. It is a labour of love ran in her free time.  
Want to submit an item to the collection? Send it over to info@archives.design

Annuals :: Books :: Branding :: Editorial :: Education :: Ephemera :: Information :: Interactive :: Posters :: Type Specimens



Divisione della documentazione presente nell'archivio in specifiche sezioni

Documenti in primo piano

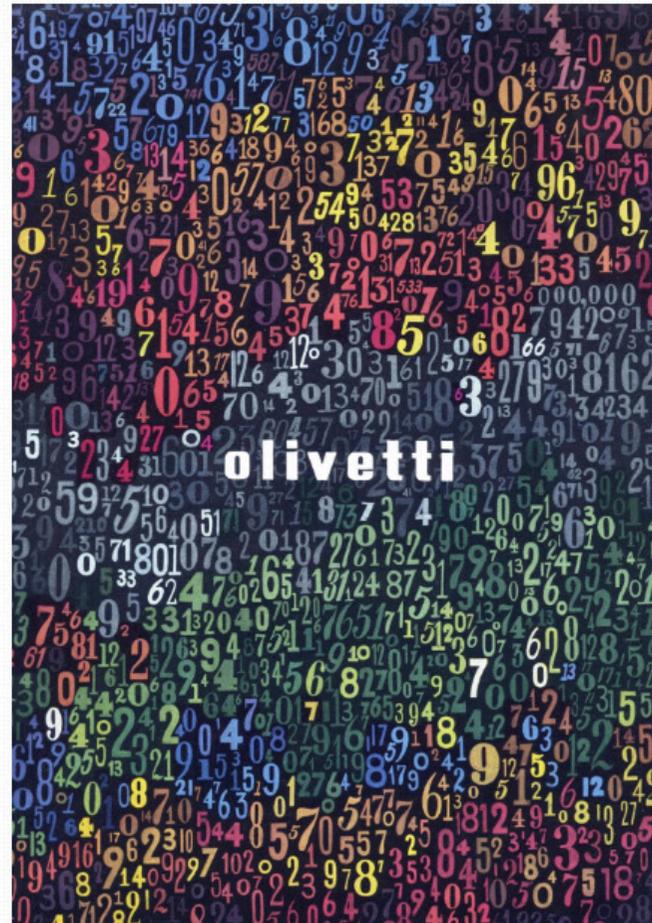
Altri filtri di selezione documenti

RISULTATO DI RICERCA

Annuals :: Books :: Branding :: Editorial :: Education :: Ephemera :: Information :: Interactive :: Posters :: Type Specimens

Posted  
4 Febbraio 2021

Tagged  
olivetti  
ephemera  
brochures  
always available



**Olivetti Divisumma brochure**  
1955 :: Ivrea, Italy :: Olivetti & C.  
An advertising brochure for the Olivetti Divisumma electric calculator.  
Language: Italian

See it on archive.org

Fonte da cui è stato preso il documento

Scheda descrittiva e informativa

Tag che caratterizzano il documento e posizione in cui il documento è inserito all'interno del portale

« Previous – Next »

Immagine del documento

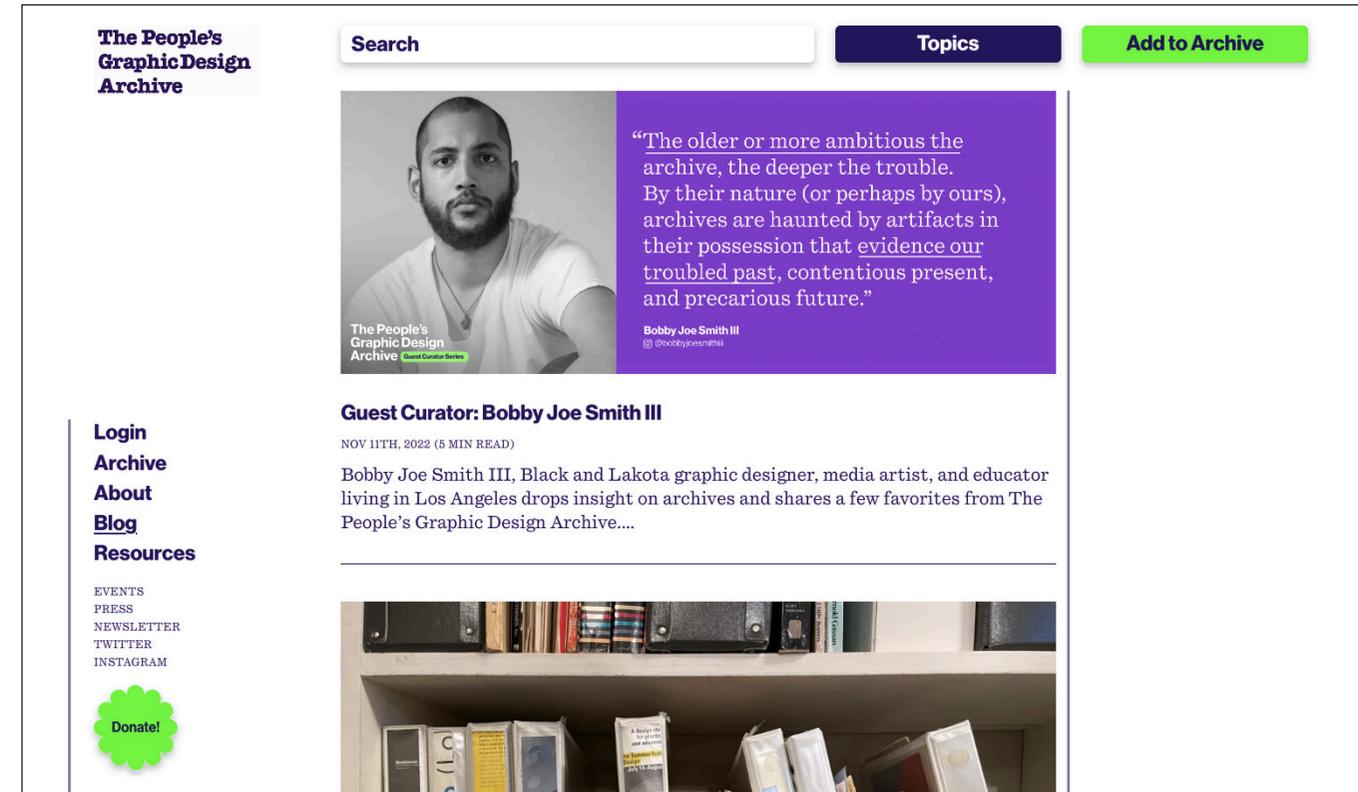
Possibilità di scorrere tra i documenti

	Poco chiaro	Eccelente		
01 Visibilità dello stato di sistema	①	—	⑤	<b>Note:</b> Il sito mantiene, per ogni azione che l'utente compie, la parte di divisione e di ricerca. L'utente potrebbe confondersi e non sapere dove si trova a causa del layout sempre uguale.
02 Corrispondenza tra il sistema e il mondo reale			②	
03 Dare all'utente controllo e libertà			③	Il portale utilizza alcuni messaggi testuali, icone, azioni dal significato condiviso da tutti (come Search e Previous-Next).
04 Coerenza e standard			③	Essendo che la parte alta dedicata alla ricerca e alle categorie rimane invariata, l'utente ha sempre la possibilità di ritornare alle pagine a cui è interessato. Una volta scelto il documento però non ha la possibilità di ritornare alla lista dei documenti.
05 Prevenzione degli errori			⑤	Il sito usa praticamente un solo layout e il "menù" resta sempre fisso, grazie a ciò il sito rimane coerente.
06 Riconoscimento più che ricordo degli elementi			②	La possibilità di errore in questo sito è molto bassa, quindi non ci sono messaggi di prevenzione all'errore.
07 Flessibilità e efficacia d'uso			④	Il layout è semplice, molto schematico e immediato, facile da memorizzare e utilizzare, grazie anche alla parte di ricerca in alto che rimane in ogni azione dell'utente.
08 Design estetico e minimalista			③	Il sito è molto semplice e ben strutturato e quindi facile da usare per i meno esperti, poca presenza di shortcut (scorciatoie), per rendere la navigazione più veloce.
09 Aiutare l'utente a individuare e risolvere gli errori			⑤	Il sito e il suo layout sono molto minimal, adatti al suo scopo. L'utente ha poca possibilità di confonderli.
10 Aiuto e documentazione			②	L'errore più rilevante che si può commettere all'interno della pagina è nella barra di ricerca in alto a destra. Se si scrive una parola sbagliata o si cerca un documento che non c'è all'interno dell'archivio non compare nessun messaggio.
			②	La pagina non presenta spiegazioni, aiuti o F.A.Q..

PEOPLE'S GRAPHIC DESIGN ARCHIVE

BLOG

“Un archivio virtuale costruito da tutto, su tutto, per tutti” così si presenta il **People’s Graphic Design Archive**, un progetto nato dal basso per preservare e soprattutto ampliare la ricca e complessa storia della progettazione grafica, uscendo dai binari della narrazione predominante, per espandere i punti di vista e abbracciare culture e comunità finora più o meno coscientemente estromesse dall’analisi storica di questa disciplina. The People’s Graphic Design Archive è un **archivio online virtuale e crowd-sourced**, cioè sviluppato collettivamente da chiunque abbia materiale interessante (tra quello prodotto minimo 10 anni fa) da catalogare e al quale dare visibilità: immagini, video, testi, audio e testimonianze orali.



Menù laterale che rimane in tutte le pagine. Composto dalle diverse sezioni principali del sito, la parte social e un pulsante per donare e supportare l’archivio

Blog in cui vengono caricati diversi articoli riguardanti il design e l’archivio

<https://peoplesgdarchive.org/>

ARCHIVIO

Pulsante per la ricerca tramite tag

### The People's Graphic Design Archive

Search

Topics

Add to Archive

INFORMATION



TITLE



FORMAT



CREDITS

SCALE



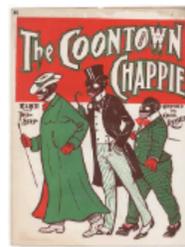
Sort By



Barra di ricerca, in cui l'utente può compiere uno studio più preciso tramite l'inserimento di parole chiave



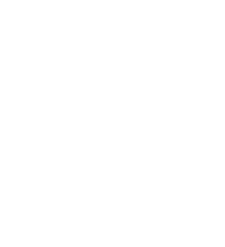
**Dr. Patterson's Famous Female Pills**  
ADVERTISING (107)



**sheet music cover**  
PUBLICATION (75)  
CHARLES RUSSELL FLEISHMAN (1)



**"Free Angela Davis" Poster from the Soviet Union**  
POSTER (697)  
TYMOFIY LYASHCHUK (1)



**Art New England Magazine cover, December 2000/January 2001** (2)  
MAGAZINE (210)  
MAGAZINE COVER (33)  
ELIZABETH RESNICK (0)  
GLENN BERGER (0)



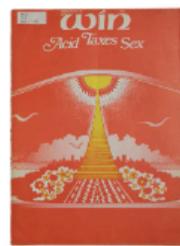
**Cure of Souls** (2)  
POSTCARD (38)



**"Business Briefs"**  
ARTICLE (501)

- Login
- Archive
- About
- Blog
- Resources

- EVENTS
- PRESS
- NEWSLETTER
- TWITTER
- INSTAGRAM



**Win Peace and Freedom Through Nonviolent Action; vol. 7, no. 2** (2)  
NEWSPAPER (939)



**"Computers" California Museum of Science and Industry poster**  
POSTER (697)  
KEN PARKHURST (10)



**Kaiser Channel 44, KBHT T.V. Studio** (2)  
ENVIRONMENTAL GRAPHICS (3)  
BARBARA STAUFFACHER SOLOMON (14)



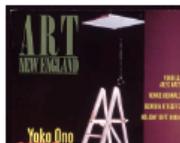
**"Does it make sense?" from Design Quarterly #133** (2)  
POSTER (697)  
APRIL GREIMAN (28)  
WALKER ART CENTER (5)



**GAX V**  
POSTER (697)  
ADVERTISING (107)  
DESIGNER UNKNOWN (5)



**Nola Express; Vo. 1 No. 44** (2)  
NEWSPAPER (939)  
PATRICK KELLY (1)



Filtri per la visualizzazione dei documenti

Possibilità di aggiungere documenti all'archivio

RISULTATO DI RICERCA

The People's  
Graphic Design  
Archive

Search

Topics

Add to Archive



Tasto like, che  
permette l'inserimento  
nell'archivio personale

### Gay Left - ISSUE 8

ADDED BY **Unknown** (1691)  
ON JUN 22ND, 2021

DATE  
1979

CREDITS  
This issue was put  
together by Keith Birch  
Derek Cohen  
Emmanuel Cooper  
Phil Derbyshire  
Simon Watney  
Jeffrey Weeks  
Nigel Young.

FORMAT  
Magazine (210)

TYPE OF WORK  
Finished work (3701)

TAGS

gay magazine collage LGBTQ+

Tag che  
caratterizzano e  
catalogano il  
documento

Login  
Archive  
About  
Blog  
Resources

EVENTS  
PRESS  
NEWSLETTER  
TWITTER  
INSTAGRAM



Scheda informativa  
e descrittiva del  
documento

Immagine del  
documento scelto

TOPICS

**The People's  
Graphic Design  
Archive**

---

**Login**  
**Archive**  
**About**  
**Blog**  
**Resources**

EVENTS  
PRESS  
NEWSLETTER  
TWITTER  
INSTAGRAM



Topics

Add to Archive

Broadside<sup>(1)</sup>

Mosaic<sup>(2)</sup>

Mexico City<sup>(6)</sup>

Social Revolution<sup>(2)</sup>

Vladimir Stenberg<sup>(3)</sup>

Format unknown<sup>(1)</sup>

Typography<sup>(8)</sup>

Lacmalac<sup>(2)</sup>

Student Work<sup>(2)</sup>

Tomoko Miho<sup>(6)</sup>

Joseph Magnin Department Store<sup>(5)</sup>

Barbara "Bobbie" Stauffacher Solomon<sup>(3)</sup>

Faith Ringgold<sup>(16)</sup>

German Design<sup>(3)</sup>

Journal<sup>(18)</sup>

Amsterdam<sup>(3)</sup>

Viking Press (New York)<sup>(2)</sup>

Bus Passes<sup>(2)</sup>

Archigram<sup>(2)</sup>

Western Airlines, Long Beach Airport<sup>(3)</sup>

gouache<sup>(13)</sup>

vintage<sup>(2)</sup>

England<sup>(6)</sup>

offset lithography<sup>(277)</sup>

guns<sup>(3)</sup>

Thomas Wedell<sup>(2)</sup>

Union<sup>(4)</sup>

Scottish Design<sup>(38)</sup>

tickets<sup>(10)</sup>

Artists Rights Society (ARS), New York<sup>(3)</sup>

Richard Mehl<sup>(3)</sup>

Alan Bell<sup>(5)</sup>

Sheet Music<sup>(1)</sup>

underground papers<sup>(3)</sup>

Eugene Winslow<sup>(8)</sup>

animation<sup>(1)</sup>

Bulgaria<sup>(3)</sup>

ink<sup>(48)</sup>

Bob Maier<sup>(6)</sup>

Article(s)<sup>(148)</sup>

Portland, Oregon<sup>(17)</sup>

Juliette Bellocq<sup>(7)</sup>

Ed Thrasher<sup>(5)</sup>

Glasswork<sup>(1)</sup>

mixed media<sup>(1)</sup>

Stencil Type<sup>(3)</sup>

Jeff Doud<sup>(2)</sup>

Identity System<sup>(4)</sup>

James Cross<sup>(2)</sup>

community action<sup>(21)</sup>

stained glass<sup>(1)</sup>

Switzerland<sup>(5)</sup>

Finished work<sup>(3701)</sup>

Flyer/poster<sup>(15)</sup>

summer workshop<sup>(9)</sup>

Suffragette<sup>(2)</sup>

MECA<sup>(2)</sup>

Two Twelve Associates<sup>(4)</sup>

Kalamazoo<sup>(3)</sup>

Peter Collier<sup>(16)</sup>

Supergraphics<sup>(6)</sup>

Mercury Records<sup>(3)</sup>

glass<sup>(3)</sup>

punk rock<sup>(8)</sup>

Alabama<sup>(3)</sup>

Icons<sup>(2)</sup>

Printed ephemera<sup>(7)</sup>

John Urie and Associates<sup>(2)</sup>

wheat pasting<sup>(2)</sup>

Digital Archive<sup>(6)</sup>

screen printing<sup>(2)</sup>

European Design<sup>(6)</sup>

Berkeley Springs<sup>(47)</sup>

no nukes<sup>(3)</sup>

Japan<sup>(21)</sup>

Logotype<sup>(7)</sup>

Pablo Ferro<sup>(6)</sup>

Hardcover Book<sup>(2)</sup>

Board Game<sup>(1)</sup>

staple bound<sup>(54)</sup>

1-color printing<sup>(49)</sup>

Phototypesetting<sup>(2)</sup>

Woodblock printing<sup>(2)</sup>

Olga Rozanova<sup>(9)</sup>

Menù fisso che rimane in tutte le pagine dell'archivio

Tag e Topics che aiutano la catalogazione e divisione dei documenti all'interno dell'archivio

Barra di ricerca fissa che rimane in tutte le pagine del portale

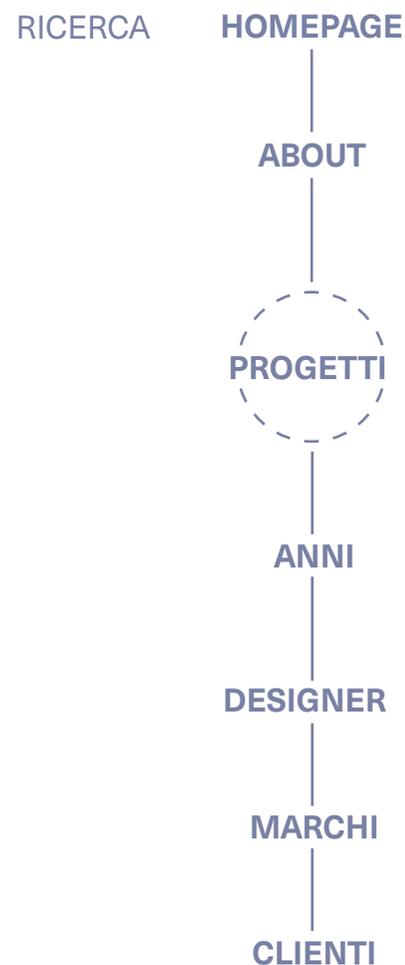
227

228

	Poco chiaro	Eccelente	
01 Visibilità dello stato di sistema	①	⑤	<b>Note:</b> Il portale è ben organizzato, grazie alla presenza del menù fisso a sinistra e la parola sottolineata quando si sceglie una sezione dal menù, l'utente è sempre a conoscenza in quale parte del sito si sta trovando.
02 Corrispondenza azione-utente e interazione interfaccia:			
03 Dare all'utente controllo e libertà			L'utente può cambiare pagina in qualsiasi momento grazie al menù fisso a sinistra e alla barra di ricerca in alto. Inoltre anche nella sezione login, la procedura è breve e nel caso si può annullare l'operazione con la "X", tasto indicato per l'annullamento dell'operazione.
04 Coerenza e standard			Tutto il sito è coerente. Il logo, il menù e la barra di ricerca diventano elementi di riconoscimento per l'utente. Grazie allo stile, i colori e il font usati l'utente ha la sensazione di rimanere nello stesso posto e non viene confuso.
05 Prevenzione degli errori			Nella sezione login c'è la possibilità di annullare la propria iscrizione o il proprio login.
06 Riconoscimento più che ricordo degli elementi			Il sito è composto da molte differenti sezioni e sottosezioni che l'utente potrebbe dimenticare facilmente.
07 Flessibilità e efficacia d'uso			Il portale all'utente dà la possibilità di un uso differenziale (a seconda della sua esperienza) dell'interfaccia. Infatti se si ha un'esperienza maggiore si può perseguire una ricerca più minuziosa e veloce.
08 Design estetico e minimalista			Il layout dell'interfaccia è semplice, l'utente tuttavia può essere distratto dai colori sgargianti, dal logo che varia e dagli innumerevoli elementi che ci sono in una singola pagina.
09 Aiutare l'utente a individuare e risolvere gli errori			Nel momento del login e/o della registrazione in caso di errore il sito ti segnala dove puoi aver sbagliato e quindi permetterti di rimediare.
10 Aiuto e documentazione			Grazie alla sezione "about" il sito e il lavoro vengono spiegati e rispondono ad alcune delle domande più comuni.

## ARCHIVIO GRAFICA ITALIANA

**Archivio Grafica Italiana** è il primo archivio online dedicato all'intero patrimonio grafico italiano. Una panoramica sempre più ampia che spazia dai più grandi classici ai progetti contemporanei, mostrando l'evoluzione della disciplina dall'arte grafica al graphic design. L'archivio vuole promuovere la **cultura della qualità** tipica della tradizione del design italiano, permettendo di esplorare il fondamentale contributo estetico e culturale portato dalla **grafica italiana nel mondo**. Archivio Grafica Italiana è un progetto ideato e prodotto da Nicola-Matteo Munari. La progettazione grafica, ambito disciplinare che spesso viene posto in secondo piano rispetto al design di prodotto, italiana ha una grande e importante storia, che è importante conoscere e promuovere. Questo progetto offre quindi a tutti la possibilità comprendere e apprezzare questo straordinario patrimonio.



## HOMEPAGE

**Archivio Grafica Italiana**

About Project Year Designer Firm Client

Keyword

**Campo Grafico, 4**  
 Enrico Bona  
 1938

**Catalogo '70**  
 Emilio Fioravanti  
 1970

**Giorgione**  
 Diego Birelli  
 1978

**Campo Grafico, 11**  
 Carlo Dradi  
 1937

Diverse sezioni in cui sono catalogati e divisi i documenti

Barra di ricerca in cui poter inserire le keyword per cercare documenti

Elenco dei documenti che danno una preview e poche informazioni su esse

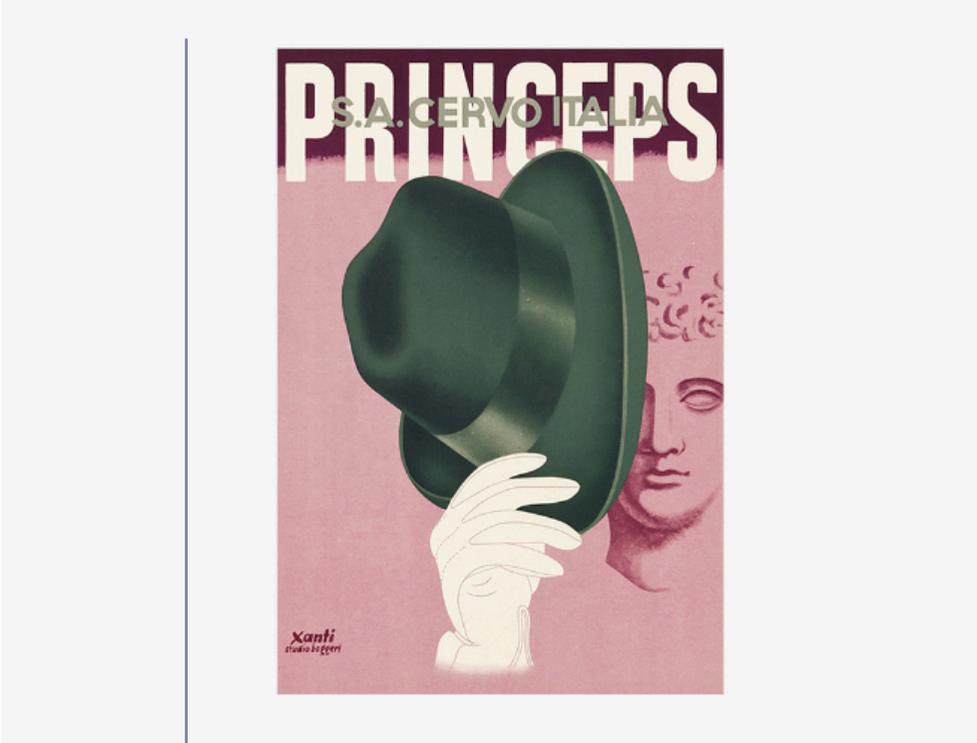
## RISULTATO DI RICERCA

Archivio Grafica Italiana

[About](#)
[Project](#)
[Year](#)
[Designer](#)
[Firm](#)
[Client](#)

[Keyword](#)



**Title**  
Princeps

**Designer**  
Xanti Schawinsky

**Firm**  
Studio Boggeri

**Year**  
1934

**Client**  
S.A. Cervo Italia

**Medium**  
Poster

**Size**  
87×61 cm

**Notes**  
A pre-design poster advertising Princeps hats. The poster shows the painting and compositional skills of Xanti Schawinsky, who placed bold sans-serif lettering at the top, a classical sculpture's face on the background, and a bright green hat on the foreground thus producing a complementary colour contrast with the pink of the background. [NM]

**Tags**  
Painting, Swiss

Immagine del documento scelto

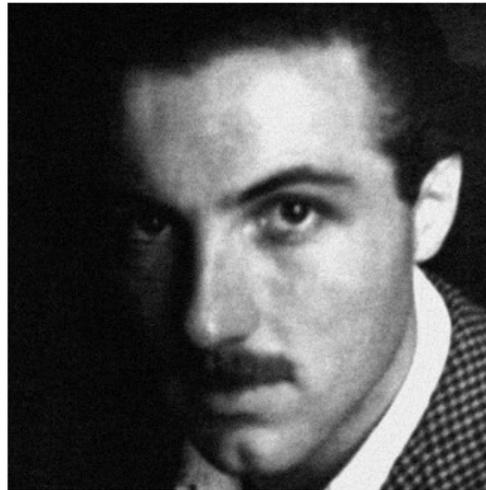
Scheda descrittiva e informativa del documento

SEZIONE DESIGNER

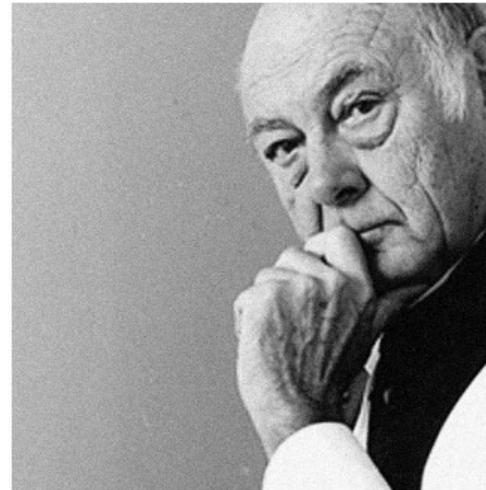
# Archivio Grafica Italiana

About Project Year Designer Firm Client

Keyword



**AG Fronzoni**  
San Mommé, 1923 – Milan, 2002



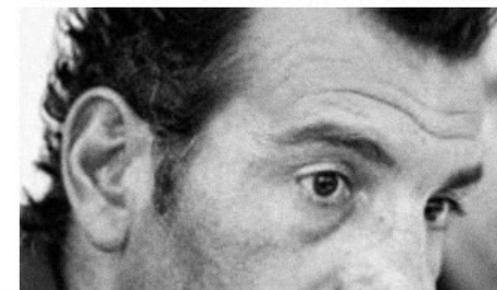
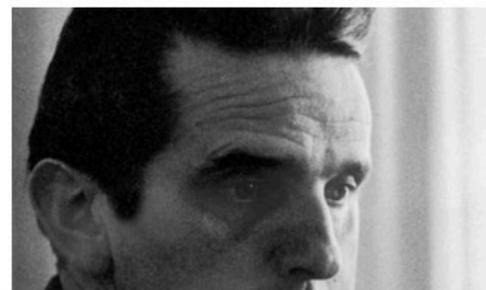
**Alan Fletcher**  
Nairobi, 1931 – London, 2006



**Albe Steiner**  
Milan, 1913 – Raffadali, 1974



**Alberto Arlandi**  
Turin, 1993



Divisione secondo  
diversi designer

	Poco chiaro	Eccelente	
01 Visibilità dello stato di sistema	①	⑤	<b>Note:</b> Il portale è molto semplice e ben organizzato. In ogni pagina l'utente può capire in modo intuitivo i passaggi che potrà fare in seguito. Quando entri una determinata sezione però non viene indicato poi in che sezione ti trovi.
02 Corrispondenza tra il sistema e il mondo reale		③	Il portale utilizza alcuni messaggi testuali, icone, azioni dal significato condiviso da tutti.
03 Dare all'utente controllo e libertà		④	Essendo che la parte alta dedicata alla ricerca e alle categorie rimane invariata, l'utente ha sempre la possibilità di ritornare alle pagine a cui è interessato. Una volta scelto il documento però non ha la possibilità di ritornare alla lista dei documenti.
04 Coerenza e standard		⑤	Il portale è coerente grazie alla semplicità del layout e dello stile, inoltre il logo e la parte di selezione e ricerca rimangono fisse in ogni pagina, così da accompagnare sempre l'utente.
05 Prevenzione degli errori		②	La possibilità di errore in questo sito è molto bassa, quindi non ci sono messaggi di prevenzione all'errore.
06 Riconoscimento più che ricordo degli elementi		④	Il layout è semplice e molto schematico, facile da memorizzare e utilizzare, grazie anche alla barra in alto che rimane in tutte le pagine. Inoltre la possibilità di navigazione è limitata essendo poche pagine, ma essenziali e funzionali.
07 Flessibilità e efficacia d'uso		③	Il sito è molto semplice e ben strutturato e quindi facile da usare per i meno esperti, poca presenza di shortcut (scorciatoie), per rendere la navigazione più veloce.
08 Design estetico e minimalista		⑤	La scelta del font, dei colori e del layout rende la pagina minimal e senza la presenza di informazioni inutili e irrilevanti, permettendo all'utente di compiere solamente le azioni utili.
09 Aiutare l'utente a individuare e risolvere gli errori		④	L'errore più rilevante che si può commettere all'interno della pagina è all'interno della barra di ricerca in alto a destra. Se si scrive una parola sbagliata la pagina ci informa dell'errore chiedendoci di riprovare.
10 Aiuto e documentazione		②	Il portale presenta una sezione "about", ma manca una pagina in cui si possano richiedere informazioni o domande.



## 5.1 SCENARIO

La World Design Library (WDL) nascerà a Torino nel 2026, il progetto è stato promosso dalla collaborazione tra la World Design Organization, la Città di Torino e il Politecnico di Torino. Obiettivo di questa tesi è stato rispondere al progetto osservazioni e ricerche necessarie per l'avvio del progetto. Partendo dal tema dell'associazionismo si è voluto mettere in luce lo stretto legame tra progettisti e società di settore per la promulgazione e sviluppo del design, così come la World Design Organization, ente promotore del progetto, ha voluto investire e sviluppare nel corso degli anni in manifestazioni e iniziative di esaltazione e ricerca nel contesto mondiale.

## 5.1 SCENARIO

Dal 2008 ad oggi, alcune città sono state premiate dalla World Design Organization per il loro passato ma soprattutto futuro nello sviluppo e traino di nuove correnti di pensiero e di progetto, tra queste come capofila troviamo Torino: World Design Capital nel 2008. Il progetto della World Design Library vuole ripartire dal 2008 e da Torino per rimarcare il segno che ogni Città del Design ha lasciato per le nuove generazioni di progettisti tramite un archivio digitale internazionale per la valorizzazione della ricerca in Design.

Dall'analisi del contesto attuale emerge come il progetto di un archivio internazionale, bacino di raccolta di reperti e documenti storici rilevanti sia di importanza primaria e accessibile da tutti gli interessati internazionalmente. Per fare ciò si è deciso di progettare e sviluppare una piattaforma digitale in cui utenti e aziende possano trovare un luogo di raccolta e recupero del materiale e dei documenti che hanno segnato la storia del design e del progetto.

Dopo aver definito il mezzo e il medium del progetto è stato necessario segnalare e riportare tutte quelle che sono realtà e associazioni che si occupano della selezione del materiale cartaceo per digitalizzarlo e renderlo risorsa visualizzabile e fruibile da ogni dispositivo in rete.

A seguito anche dell'analisi effettuata sui casi studio, sono state evidenziate delle criticità e delle linee guida da seguire per la creazione e sviluppo di un nuovo archivio digitale. Queste sono state tenute in considerazione come dei possibili punti chiave ed esigenze a cui il nuovo progetto avrebbe dovuto rispondere proponendo delle soluzioni.

Il progetto quindi si inserisce all'interno di una realtà di suggestioni e simboli ben definiti dovendo rispondere a un tipo di linguaggio e interfaccia web, il compito dei progettisti è stato quindi quello di determinare una soluzione che potesse integrare i valori storici e culturali di bozzetti, immagini e brevetti in un luogo digitale dove la presenza materica viene astratta e resa visibile esclusivamente tramite schermo.

## 5.1.1 LINEE GUIDA

Nell'approccio alla progettazione è fondamentale determinare l'obiettivo e il focus del progetto definendo delle linee guida per lo sviluppo e la selezione dei materiali che formeranno la piattaforma digitale. Sono stati quindi segnalati tutti i processi che intercorreranno tra la selezione delle aziende aderenti al progetto della World Design Library e il successivo upload sulla piattaforma dei loro materiali storici di archivio.

I primi fattori di selezione scelti riguardano dei focus trasversali tra aziende territoriali, nazionali impegnate nello sviluppo e la progettazione di determinate tematiche, queste sono:



I temi selezionati rispondono e si interfacciano a quella che è la storia e l'heritage del settore del disegno industriale italiano ed inoltre si integrano con i valori della World Design Organization di sviluppo della ricerca e della cultura progettuale.

Inoltre sono stati definiti dei fattori valoriali per cui aziende e progettisti dovrebbero far parte della World Design Library, questi fanno riferimento a motivazioni sociali, culturali ed economici partendo dallo studio delle nuove frontiere di riscoperta e valorizzazione di reperti storici del design. I parametri definiti sono quindi quelli sopra citati.

Una volta definite le aziende e le motivazioni per cui i materiali verranno digitalizzati per prendere parte all'archivio digitale, è stato definito l'iter e il processo di raccolta, selezione, digitalizzazione e conservazione dei materiali storici. Il processo fondamentale che sarà fatto è quindi quello di:

Ricerca e Selezione  
*del materiale a rischio  
di distruzione e perdita*



Digitalizzazione  
*degli artefatti*



Conservazione e Relocazione  
*dei materiali segnalati*

Per fare tutto ciò è stata pensata e progettata un'interfaccia web in grado di permettere la visualizzazione e l'integrazione costante e flessibile di materiali provenienti da diverse realtà per garantire all'utente una ricerca mirata e precisa.

Le linee guida progettuali fanno riferimento anche a tutte le possibili interazioni e passaggi che l'utente svolge all'interno dell'archivio digitale, queste dovrebbero permettere una chiara e immediata visualizzazione dei materiali selezionati. L'interfaccia dovrà essere facile e intuitiva da usare, adatta a chiunque esperti e non. Per questo per la creazione del portale sono state considerate le prima citate Euristiche di Nielsen.

**01.**

Visibilità dello stato di sistema

**02.**

Corrispondenza azione-utente e interazione interfaccia

**03.**

Dare all'utente controllo e libertà

**04.**

Prevenzione degli errori

**05.**

Visibilità dello stato di sistema

**06.**

Riconoscimento più che ricordo degli elementi

**07.**

Flessibilità e efficacia d'uso

**08.**

Design estetico e minimalista

**09.**

Riconoscimento più che ricordo degli elementi

**10.**

Aiuto e documentazione

## 5.1.2 UTENTE

Il target di riferimento prende in considerazione varie tipologie di pubblici. Come dimostrato dalle passate edizioni delle World Design Capital l'utenza non era esclusivamente di ricercatori, studenti interessati al settore del disegno industriale ma anche a fasce di cittadini lontani dalla disciplina, questo perché obiettivo delle manifestazioni e eventi della WDO è proprio quello del dialogo e dell'integrazione del design con atti e azioni umane volte alla salvaguardia e alla scoperta di nuove soluzioni per un mondo migliore.

Riprendendo quindi quelli che sono i valori della WDO anche la World Design Library vuole porsi come portale aperto ai cittadini del mondo per aiutarli nella riscoperta di valori sociali e culturali ripresi dal tessuto territoriale che forma il proprio paese.

Inoltre particolare attenzione sarà posta all'istruzione e alla ricerca instaurando un dialogo con ricercatori, studenti e professionisti del design. La World Design Library sarà bacino e raccolta di importanti documenti, manufatti e brevetti che saranno utilizzati nel settore dell'istruzione e della ricerca come riferimenti illustri e rimandi a quella che è la storia mondiale del design.

La World Design Library vuole porsi come strumento d'istruzione che accompagna lo studente e il ricercatore nelle varie fasi della sua crescita professionale andando quindi a ricoprire varie fasce d'età: dall'adolescente all'accademico più adulto e formato. Il tool e l'archivio saranno anche fonte di ricerca e riferimento per professori e istituzioni universitarie per la programmazione di nuovi studi e lezioni riguardanti la disciplina.

**Informarsi sulla disciplina**

**Ricerca informazioni**

**Riscoprire gli archivi storici**

**Rimanere aggiornato rispetto a  
nuova aggiunte e sezioni**

**Scoprire gli autori del progetto**

**Salvare le informazioni  
trovate**

**Partecipare in maniera  
attiva alla formazione della  
World Design Library**

## 5.1.3 CONCEPT

Dopo aver definito lo scenario e l'utente, è stato elaborato un concept sul quale base l'identità e le funzionalità del portale web della World Design Library.

Da queste considerazioni, nasce l'intenzione di creare un archivio multimediale usufruibile tramite il web che garantisca all'utente la possibilità di ricercare, informarsi e approfondire temi legati al mondo del design e della cultura del progetto.



La piattaforma è suddivisibile in cinque macro sezioni che permettono all'utente non solo di ricercare, ma anche di scoprire e salvare documenti e reperti storici.

Tutto questo è garantito da un home page in cui l'utente può scoprire e lasciarsi guidare alla conoscenza di aziende e designer che condividono il proprio materiale archivio sul portale della World Design Library.

Infatti è proprio in questa sezione che vengono pubblicati gli ultimi aggiornamenti riguardanti i nuovi materiali aggiunti al patrimonio della WDL, grazie ad una sezione News.

Inoltre l'utente potrà accedere in maniera autonoma ad archivi monografici riguardanti aziende e brand del territorio, queste aree sono state pensate per garantire una totale immersione e conoscenza in un ambito ben specifico, reso possibile tramite l'utilizzo di timeline e immagini.

Dalla sezione home si può accedere ad una seconda macro area: la sezione Archive. Questa sezione permette all'utente di navigare tra i documenti archiviati definendo inoltre ricerche più specifiche grazie all'utilizzo di tags e filtri.

Selezionando una risorsa si accederà alla sua scheda informativa contenente la descrizione, la provenienza, il tipo di documento, l'anno e il luogo. L'utente potrà salvare la risorsa scelta accedendo alla terza macro sezione del portale web, l'area di login.

In questa pagina l'utente registrandosi accederà alla propria area personale, in cui potrà consultare tutti i materiali salvati e gestire i propri documenti. Un'altra area fondamentale per la scoperta del portale web è la sezione About, in cui gli utenti non a conoscenza del progetto potranno informarsi su come è nato e sugli enti promotori. L'ultima macro area riguarda la possibilità e la necessità di reperire materiale archivio per arricchire il portale della World Design Library. Infatti la sezione Collaboration dà la possibilità ad aziende e privati di inviare in maniera volontaria risorse e documenti riguardanti la storia del design e la cultura del progetto, sarà poi compito degli addetti alla selezione determinare il valore delle fonti ricevute.

## 5.2 PORTALE WEB

## 5.2.1 LOGOTIPO



Il logotipo riprende quelli che sono delle forme e dei fonti utilizzati dalla World Design Organization, ricordando in questo mondo l'ente promotore e organizzatore del progetto della World Design Library. Infatti le geometrie utilizzate per l'icona vengono riprese dai loghi della World Design Capital, elementi semplici ma caratterizzanti. Riprendendo l'internazionalità del progetto si è creata un'icona che richiama la parola "world", sfruttando esclusivamente l'iniziale. La "W" diventa quindi l'unione tra forme rettangolari i cui giunti sono stati curvati, lasciando però chiara l'idea che le varie sezioni dell'icona ricordino il dorso di un libro.

## 5.2.2 FONT

Aa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

Giorgio Sans

Aa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

Xahn Mono

Aa

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz  
1234567890

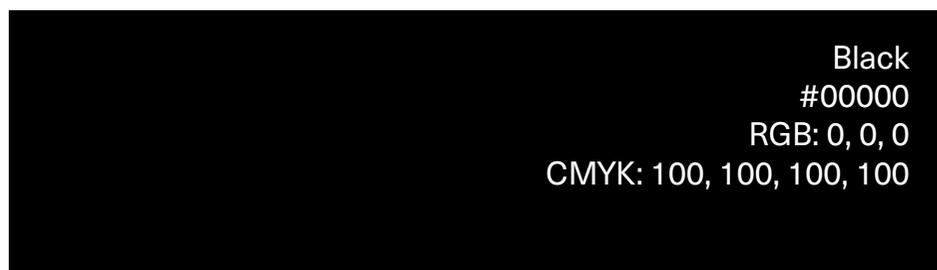
Neue Haas Unica

I font utilizzati richiamano l'identità e la brand image della World Design Organization, tramite l'utilizzo di Giorgio Sans infatti viene ripreso il logotipo dell'organizzazione.

Per rendere più accattivante e contemporaneo il portale web si è deciso di utilizzare un font mono che richiamasse la tipografia delle macchine da scrivere, ma riadattato in chiave moderna.

Infine il terzo font utilizzato è un classico Sans Serif, che mantiene garantita la leggibilità dei testi.

5.2.3 PALETTE



I temi ricorrenti della nascente World Design Library sono la sostenibilità e il settore dell'automotive, per questo si sono scelti dei colori che riprendessero da una parte l'idea di natura e protezione dell'ambiente e dall'altra una tonalità che riprendesse il metalizzato e la cromatura delle macchine. Infine l'unione di questi colori, il gradient, vuole sottolineare la possibile convivenza tra il mondo dell'automobile e la sostenibilità.

5.2.4 SITE MAP



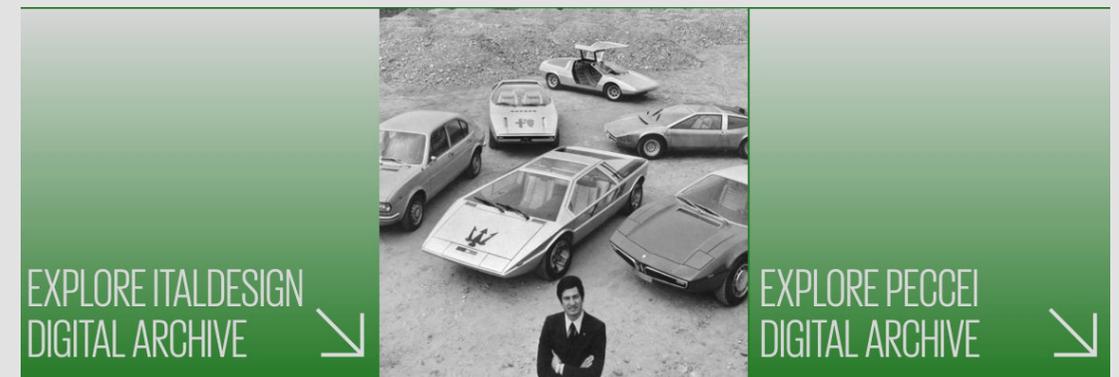
Uno dei primi step da seguire per strutturare un sito web è quello di creare una sitemap, ovvero dare una forma visiva all'architettura delle informazioni. "Una struttura del sito efficace aiuta l'utente a individuare rapidamente i contenuti che sta cercando e a orientarsi al meglio tra le diverse informazioni che gli vengono presentate". Successivamente alla ricerca di references e all'analisi di altri siti web di interesse (sono stati presi in considerazione siti di servizi e siti immersivi) si è pensato alla possibile navigazione all'interno dello stesso da parte dell'utente.

## 5.2.5 SEZIONI

## HOME PAGE



La Homepage presenta una panoramica generale di quelli che sono i contenuti e le sezioni del portale web, infatti troviamo il menù disposto nella barra laterale di sinistra, invece nella parte centrale del sito troviamo un messaggio di benvenuto che riassume la mission e la vision della World Design Library. Inoltre è stata inserita una sezione News in cui l'utente potrà visualizzare le ultime aggiunte ed esplorare l'archivio digitale. In Homepage si è voluto inserire inoltre gli approfondimenti storici su aziende del settore che hanno fatto la storia del design. Infine in alto a destra si trova la Research Bar, tramite cui l'utente può ricercare le informazioni desiderate.

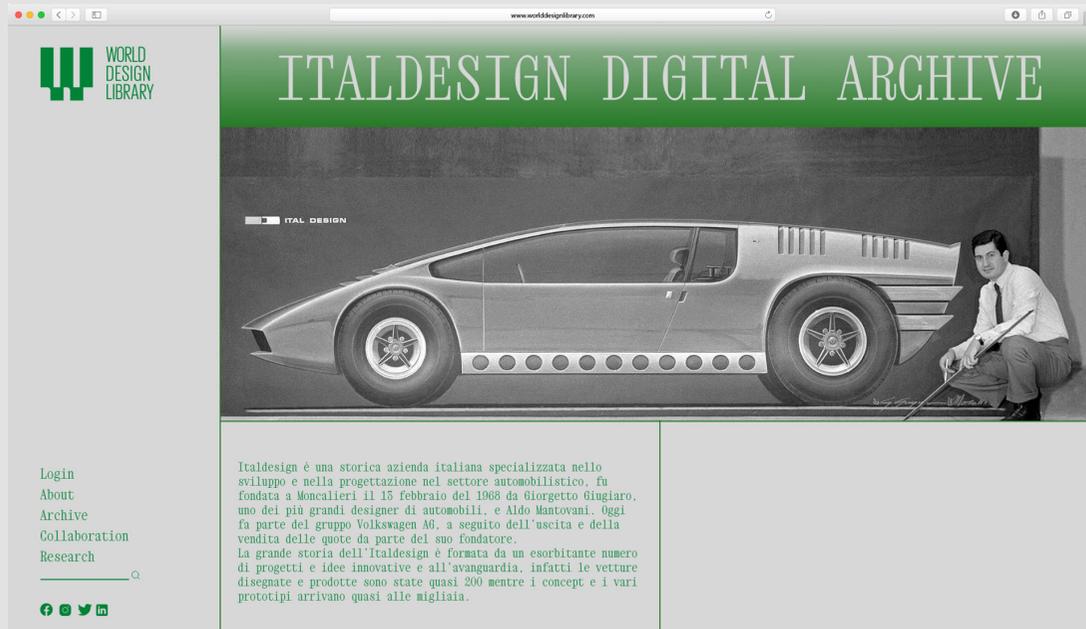


La sezione di approfondimento degli archivi storici di aziende illustri nel campo del design si presenta nella Home Page tramite l'utilizzo di immagini evocative e call to action che invitano l'utente ad esplorare e approfondire la storia e le curiosità di grandi designer.



Il menù rimarrà elemento fisso nel corso di tutta la navigazione permettendo all'utente di spostarsi tra le pagine, inoltre è stata inserita una research bar in cui si può ricercare le informazioni utili. Un'ulteriore informazione inserita all'interno di questa area sono i canali social.

## ESPOLORA



Come detto in precedenza dalla sezione Home Page è possibile accedere all'area esplora per avere un maggior approfondimento su un designer e/o azienda.

Questa parte del portale web punta sull'immersività e sull'apprendimento rapido di nozioni riguardanti un argomento specifico. Si possono trovare quindi timeline e immagini ricche di significato storico che riprendono e indagano storie di un passato lontano, riportando alla luce documenti d'archivio.

WORLD DESIGN LIBRARY

## ITALDESIGN DIGITAL ARCHIVE

ITAL DESIGN

Login  
About  
Archive  
Collaboration  
Research

Italdesign è una storica azienda italiana specializzata nello sviluppo e nella progettazione nel settore automobilistico. Fu fondata a Moncalieri il 15 febbraio del 1968 da Giorgetto Giugiaro, uno dei più grandi designer di automobili, e Aldo Mantovani. Oggi fa parte del gruppo Volkswagen AG, a seguito dell'uscita e della vendita delle quote da parte del suo fondatore. La grande storia dell'Italdesign è formata da un esorbitante numero di progetti e idee innovative e all'avanguardia, infatti le vetture disegnate e prodotte sono state quasi 200 mentre i concept e i vari prototipi arrivano quasi alle migliaia.

**1963**  
**Alfa Romeo Giulia GT**  
L'Alfa Romeo Giulia GT - variante coupé della berlina del Biscione svelata nel 1965 - viene disegnata dall'allora ventiduenne Giorgetto Giugiaro, impiegato presso Bertone. La prima versione - nota anche con il nome Sprint GT - monta un motore 1.8 a benzina da 106 CV.

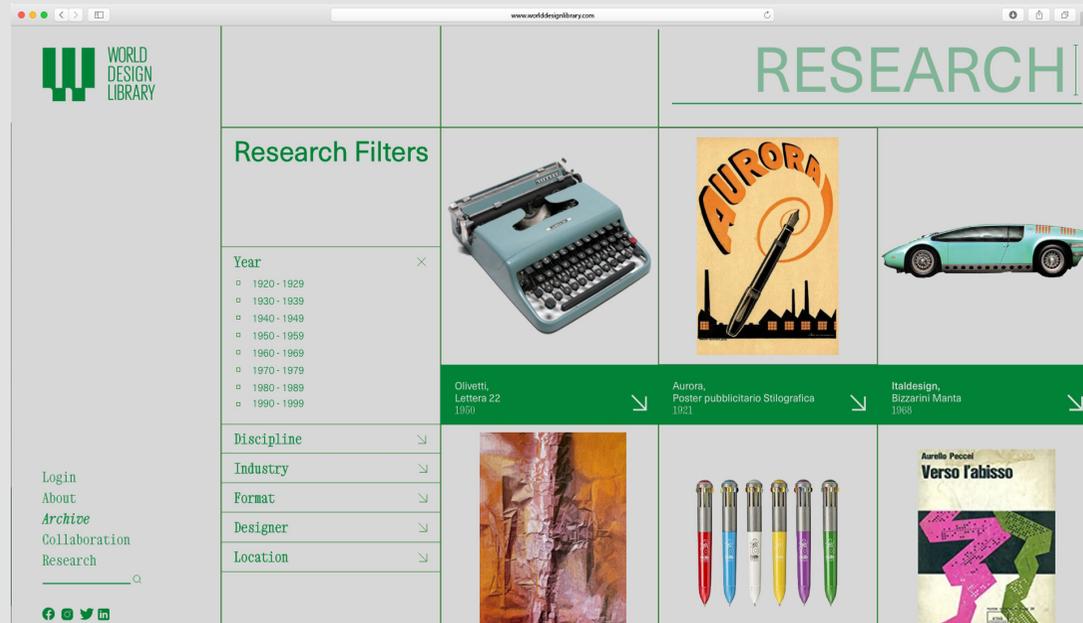
**1971**  
**Alfa Romeo Alfasud**  
L'Alfasud del 1971 è la prima Alfa Romeo di sempre a trazione anteriore, la prima dotata di motori boxer nonché la prima vettura di sempre ad essere assemblata nello stabilimento di Pomigliano d'Arco. Nessun'auto del Biscione ha mai più ottenuto un successo così grande.

**1974**  
**Volkswagen Golf**  
È grazie a Giorgetto Giugiaro e alla prima generazione della Golf del 1974 da lui disegnata che la Volkswagen si salva dal fallimento. L'erede del mitico Maggiolino conquista rapidamente il pubblico grazie a forme razionali e a contenuti di alto livello.

**1978**  
**BMW M1**  
La M1, prima supercar della storia BMW, nasce nel 1978: le forme squadrate sono ancora oggi sexy mentre sotto la pelle si nasconde un possente motore 5,6 a sei cilindri in linea da 277 CV in grado di offrire prestazioni entusiasmanti.

**1979**  
**Lancia Delta**  
La prima serie della Lancia Delta del 1979 disegnata da Giorgetto Giugiaro è una compatta elegante che si aggiudica nel 1980 il prestigioso riconoscimento di Auto dell'Anno. Solo in seguito diventerà la regina dei rally, conquistando dieci Mondiali (quattro Piloti e sei Costruttori) tra il 1987 e il 1992.

## ARCHIVE



La sezione principale e fondamentale del portale web è l'area Archive qui vengono presentati tutti i documenti aggiornati inseriti nella World Design Library. L'interfaccia organizzata a griglia, garantisce all'utente la massima visualizzazione delle opere. Si può trovare inoltre un menù in grado di filtrare la ricerca per assicurare un risultato maggiormente dettagliato. Alcuni elementi presenti nella Home Page rimangono invariati per permettere all'utente la massima usabilità e libertà di interazione con il portale.

## Research Filters

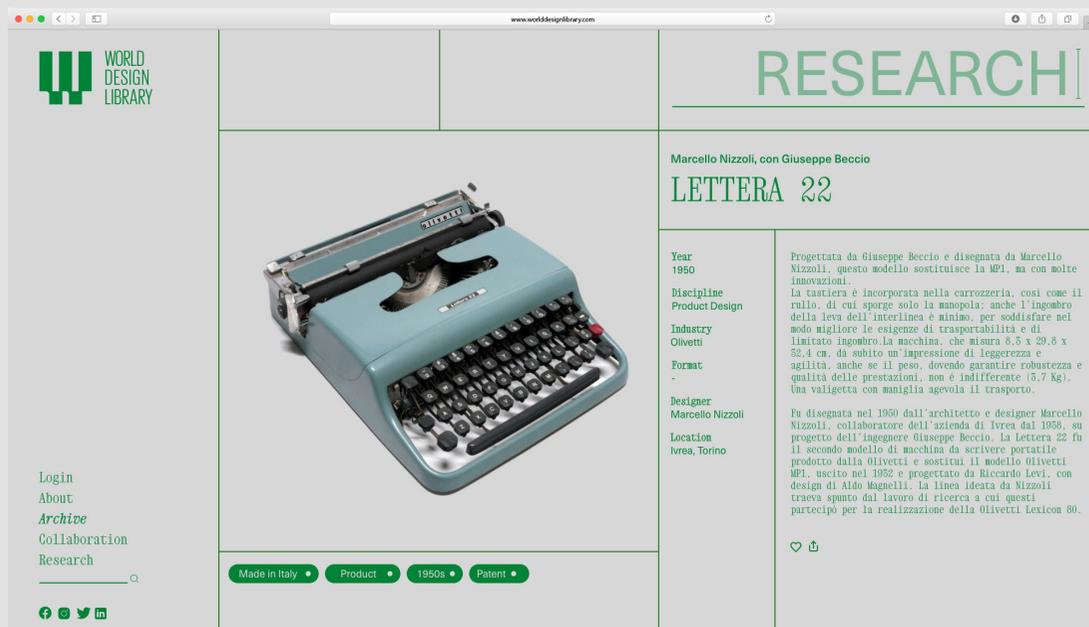
- Year ▾
- Discipline ▾
- Industry ▾
- Format ▾
- Designer ▾
- Location ▾

- Sostenibilità ●
- Automobile ●**
- Territorio ●
- Preservazione ●
- Made in Italy ●
- Product Design ●
- 1950s ●
- Patent ●
- Poster ●

Il Research Filters Menù permette agli utenti di affinare e specificare al meglio il risultato desiderato. I filtri sono categorizzati per anno, disciplina, azienda, formato del documento, designer e infine luogo. Inoltre si trovano i tags che permettono di utilizzare una o più parole chiave per definire un'area di interesse nel quale ricercare i documenti desiderati. Scegliendo uno dei tanti tag, il portale in automatico definisce una nuova ricerca facendo visualizzare esclusivamente gli elementi d'interesse.



## ARCHIVE



**RESEARCH**

Marcello Nizzoli, con Giuseppe Beccio  
**LETTERA 22**

Year  
1960

Discipline  
Product Design

Industry  
Olivetti

Format

Designer  
Marcello Nizzoli

Location  
Ivrea, Torino

Progettata da Giuseppe Beccio e disegnata da Marcello Nizzoli, questo modello sostituisce la MP1, ma con molte innovazioni. La tastiera è incorporata nella carrozzeria, così come il rullo, di cui sporge solo la manopola; anche l'ingombro della leva dell'interlinea è minimo, per soddisfare nel modo migliore le esigenze di trasportabilità e di limitato ingombro. La macchina, che misura 8,5 x 29,8 x 52,4 cm, dà subito un'impressione di leggerezza e agilità, anche se il peso, dovendo garantire robustezza e qualità delle prestazioni, non è indifferente (5,7 kg). Una valigetta con maniglia agevola il trasporto.

Fu disegnata nel 1960 dall'architetto e designer Marcello Nizzoli, collaboratore dell'azienda di Ivrea dal 1958, su progetto dell'ingegnere Giuseppe Beccio. La Lettera 22 fu il secondo modello di macchina da scrivere portatile prodotto dalla Olivetti e sostituì il modello Olivetti MP1, uscito nel 1952 e progettato da Riccardo Levi, con design di Aldo Magnelli. La linea ideata da Nizzoli traeva spunto dal lavoro di ricerca a cui questi partecipò per la realizzazione della Olivetti Lexicon 80.

Made in Italy • Product • 1960s • Patent

Una volta selezionata la risorsa d'interesse si accede alla pagina del documento, in questa sezione troviamo foto e immagini, il titolo del file, i designer e/o l'azienda produttrice, l'anno di creazione, la disciplina di riferimento, il formato e il luogo. È stato inoltre inserita una descrizione dettagliata dell'opera.

L'utente infine ha la possibilità di mettere like e salvare la risorsa semplicemente accedendo alla pagina personale oltre a questo può condividere la risorsa sui propri canali social.

## LA CATALOGAZIONE

Il metodo di catalogazione che viene usato è la CDU, Classificazione Decimale Universale. La CDU consente di classificare documenti di ogni genere. Per gli identificatori dei soggetti la CDU si serve dei numeri arabi e di notazioni del sistema decimale. Ogni identificatore va considerato come scrittura decimale di un numero frazionale che determina l'ordinamento degli insiemi di sigle. Per facilità di lettura di solito un identificatore CDU viene completato con un punto ogni tre cifre.

Questa è inoltre la classificazione utilizzata nella Biblioteca Centrale Di Architettura "Roberto Gabetti", presso la sede del dipartimenti di Architettura e Design del Politecnico di Torino, motivo anche per la quale è stato scelto come metodo di classificazione per la World Design Library.



**RESEARCH**

Giorgio Giugiaro  
**BIZZARRINI MANTA**

Year  
1968

Discipline  
Automotive

Industry  
Italdesign

Format  
Photo and Sketch

Designer  
Giorgio Giugiaro

Location  
Torino

Carrozzeria a cuneo monovolume con parabrezza a due sezioni, un insolito colore turchese ed cabina di guida a tripla seduta con il conducente situato al centro: al Salone di Torino del 1968 la concept car presentata dalla Italdesign creò un certo scalpore. Il suo nome era "Bizzarrini Manta". Nel luglio del 1968 i primi bozzetti della Bizzarrini Manta, non assomigliavano per niente molto ad un'auto finita, ma l'elemento principale di sagomatura è già presente: una sagoma a cuneo di un solo volume. In quel momento la Manta è simile ad un'auto normale, con vetri laterali discendenti, deflettori di ventilazione ed una buona vista posteriore. Ad agosto dello stesso anno la vettura venne quasi completamente stravolta: la parte anteriore venne completamente rielaborata, i finestrini laterali divennero fissi e la coda divenne piatta e tronca. L'interno ricevette un layout insolito, l'autista al centro ed i passeggeri ai lati.

Made in Italy • Product • 1960s • Patent • Automobile

ABOUT



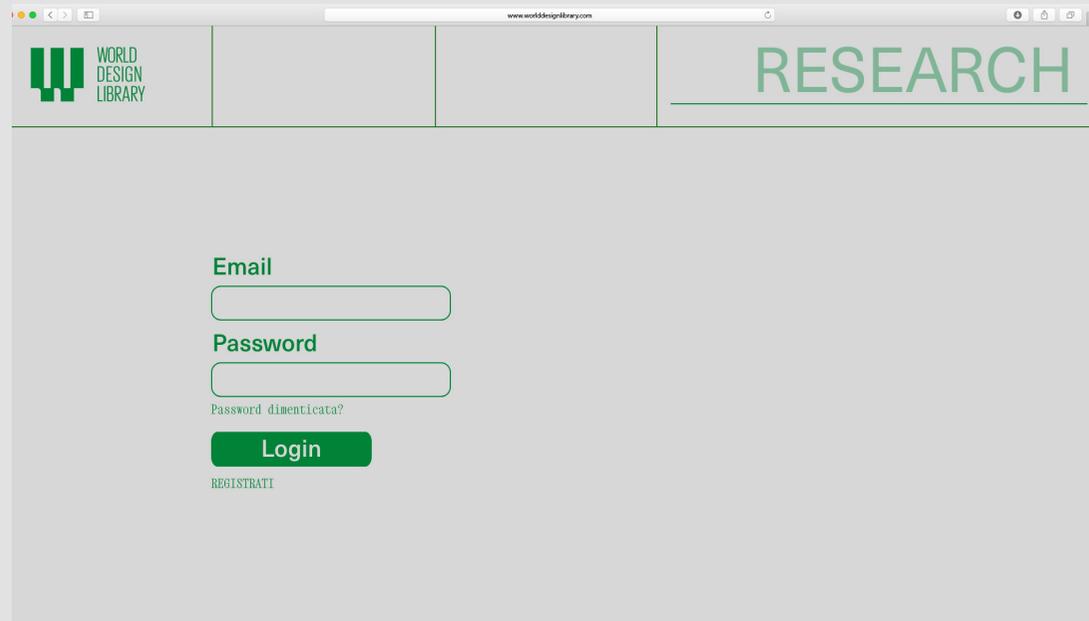
La sezione About è necessaria per approfondire ed esplorare al meglio il progetto della World Design Library, in questa area infatti troviamo una breve storia del portale e i loghi dei maggiori enti promotori: La World Design Organization, il Politecnico di Torino e la Città di Torino. Inoltre cliccando sui loghi è possibile accedere ai website delle varie organizzazioni.

COLLABORATION

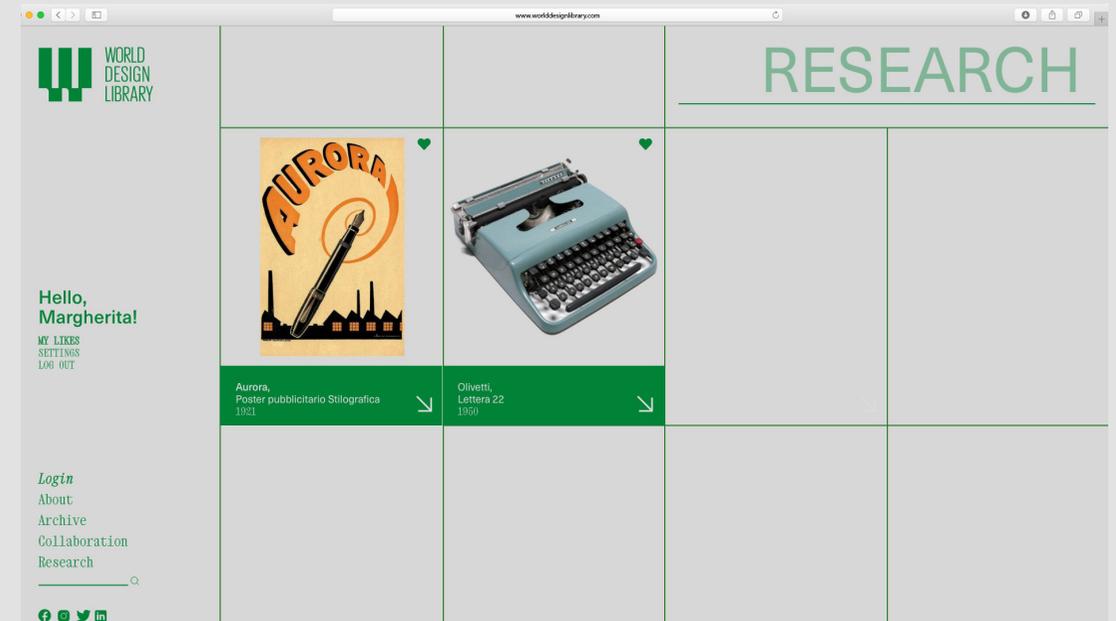


La sezione Collaboration permette a utenti, aziende, associazioni e chiunque sia in possesso di materiali di rilevanza storica di partecipare al progetto della World Design Library. Infatti questa area garantirà al portale web un costante aggiornamento del materiale archiviale. L'utente compilando la scheda formata da informazioni quali: il titolo dell'opera, la descrizione, l'autore, il designer e/o l'azienda, i tags di riconoscimento, la tipologia del lavoro e il formato potrà inviare la candidatura dei propri materiali per l'inserimento all'interno del portale web.

## LOGIN E PAGINA PERSONALE



L'Area personale e di Login si presenta come una classica sezione riservata in cui l'utente inserendo email e password ha la possibilità di visualizzare le opere salvate. Inoltre è proprio in questa area che le persone interessate potranno iscriversi e navigare in maniera più agile le informazioni salvate in precedenza.



L'Area riservata, riprende la griglia della sezione Archive mettendo in evidenza i documenti salvati in precedenza, cliccando su questi infine è possibile visualizzare nuovamente la schede informativa dell'opera in considerazione. Al di sopra del menù a sinistra troviamo le informazioni utente quindi lo username, gli elementi personali salvati, le impostazioni e infine il log out.

# CONCLUSIONE

L'obiettivo di questa tesi è stato riscoprire e avvalorare tutte quelle che sono le fonti e le documentazioni che hanno originato la storia e la cultura della progettazione in design.

È stato quindi fondamentale partire dalle origini dell'associazionismo per andare a definire quelle che oggi e nel passato sono state le realtà che hanno permesso la ricerca e la formazione in questo campo disciplinare. Il progetto della World Design Library coniuga i valori e le missioni di importanti enti e associazioni nel settore del design andando a definire un nuovo panorama di ricerca e formazione basato sull'analisi e la riscoperta di archivi storici aziendali e non solo.

Compito di questa tesi è stato inoltre segnare un punto di partenza per un progetto in divenire, partendo quindi dall'approfondire la storia e il sistema valoriale dell'ente promotore del progetto: la World Design Organization. Infatti la WDO è impegnata sin dal 1957 nella formazione, divulgazione e ricerca della cultura del progetto, creando nel corso degli anni un rapporto sempre più stretto con organizzazioni mondiali. Anni di iniziative e progetti internazionali hanno reso possibile la nascita di nuove importanti esposizioni, è proprio così che nel 2008 nasce il programma World Design Capital.

In questa importante data non solo si è solo assistito alla promozione di una nuova iniziativa ma anche a nuovi importanti partnerships, è proprio in questo momento che assistiamo all'incontro fra l'impegno pluriennale della WDO nella ricerca e la storia secolare del design della città di Torino, nominata prima capitale mondiale del design.

Ripartire da questo momento è stato fondamentale per stabilire quali sono i valori aggiunti e i pilastri che rendono Torino e il suo territorio città apripista per il progetto internazionale della World Design Library (WDL). Nel corso di questi capitoli si è quindi voluto segnalare e sottolineare l'importanza culturale che ha avuto il design piemontese nel definire nuovi campi di ricerca nel settore.

La WDL nascerà proprio a Torino grazie alla collaborazione tra WDO, il Comune di Torino e Politecnico di Torino, le fonti che andranno a costituire il patrimonio della prima biblioteca internazionale del design saranno proprio gli archivi e le documentazioni storiche di importanti aziende che hanno reso Torino e il Piemonte bacino di storiche innovazioni e scoperte nel design mondiale.

Durante questa ricerca è emerso come gli archivi e le fonti documentarie passate rappresentano oggi un vero e proprio patrimonio, un patrimonio

che molto spesso però non è accessibile e consultabile dal pubblico.

La WDL vuole dare nuova luce a brevetti, foto, illustrazioni e schizzi delle più importanti aziende e designer mondiali.

Le aziende che prenderanno parte all'iniziativa dovranno non solo parlare della propria attività, ma anche del proprio territorio e della loro capacità di internazionalizzare un prodotto made in Italy.

Tra le prime aziende selezionate per il loro merito troviamo l'archivio di Aurelio Peccei, l'archivio Olivetti, le aziende Aurora, Carioca, Italdesign e l'arazzeria Scassa. Queste realtà sono unite da delle tematiche complementari che vanno dalla sostenibilità alla preservazione.

Infatti i principali filtri di selezione che verranno utilizzati per la selezione di aziende e attività saranno: il territorio, la sostenibilità, l'automobile e la preservazione. Immaginare infine un luogo dove riunire tutte le informazioni raccolte è stata un'ulteriore sfida per questa tesi, definire un sistema in cui le informazioni siano facilmente ricercabili e fruibili.

La ricerca per la piattaforma della WDL è iniziata partendo dalla definizione di quale mezzo utilizzare per veicolare gli archivi fisici dell'azienda, si è quindi scelta l'archiviazione digitale sfruttando la capacità del web di raggiungere il più ampio pubblico possibile e permettere uno spazio illimitato per tutte le informazioni recuperate.

Per questo progetto si è reso necessario il confronto e l'analisi di archivi digitali e studi di progettazione che si occupano della digitalizzazione di reperti e documenti storici.

Una volta definito il processo di lavoro sono state definite le motivazioni per cui un'azienda dovrebbe aderire al progetto della WDL, queste vanno da motivazioni prettamente economiche e culturali, alla divulgazione del sapere e della memoria collettiva e alla valorizzazione del territorio e riscoperta delle aziende locali.

Questa tesi non solo ha offerto un'analisi dettagliata dello scenario e del contesto in cui si andrà a inserire il progetto della prima biblioteca internazionale del design, ma ha anche voluto proporre un possibile percorso progettuale. Sfruttando il media web si è creata una vero e proprio portale in cui utenti interessati e non hanno la possibilità di immergersi all'interno della storia del design e del proprio territorio, obiettivo primario rimane la ricerca, l'istruzione e la formazione, ma soprattutto la divulgazione di importanti informazioni che stanno lentamente scomparendo.

Questa tesi vuole rappresentare il punto di partenza per un progetto che vedrà impegnati designer da tutto il mondo e quindi vuole essere un lascito per chiunque affronterà l'importante tema della riscoperta e della ricerca in Design.



# BIBLIOGRAFIA

Blakesley, Rosalind P. (2009). *The Arts and Crafts Movement*. Phaidon Press.

Carugati, Decio G. R., and Roberto Piatti. (2014) *Il Car Design Verso Nuovi Orizzonti Roberto Piatti E Il Caso Torino Design*. Silvana Editoriale.

Crane, Walter (1905). *Of the Arts and Crafts Movement. Ideals In Art: Papers Theoretical Practical Critical*. George Bell & Sons.

Dardi, Domitilla, and Vanni Pasca. (2019). *Manuale Di Storia Del Design*. Silvana Editoriale.

Davico, L., & Staricco, L. (2020). Torino. *Immagini del cambiamento. Ediz. illustrata*. Edizioni del Capricorno.

De Fusco, Renato. (2010). *Una Storia Dell'ADI 50*. FrancoAngeli.

Ferrari, N., Sabatino, M., Musi, P., Nordenson, G., & Pace, S. (2022). *Carlo Mollino: Architect and Storyteller (Illustrated)*. Park Books.

Germak, Claudio. (2008). *Design E Industria in Piemonte Prodotti E Distretti*. Allemandi.

Germak, Claudio, and Claudia De Giorgi. (2006). *Piemonte Torino Design Cultura Del Progetto Industriale Nell'area Piemontese = Industrial Design Culture in Piedmont Regon*. Electa.

Giorgi, C. Piemonte Torino Design. (2008). *Catalogo della mostra (Torino, 20 giugno-21 settembre 2008)*. Ediz. italiana e inglese. Electa.

Guercio, M. (2019). *Archivistica informatica. I documenti in ambiente digitale*. Carocci.

Mantovani, Paola, and Marcella Turchetti. (2021). *Olivetti E La Cultura Nell'impresa Responsabile La Collezione Olivetti*. Allemandi.

Miletto, E., & Sasso, D. . (2017). *Torino città dell'automobile : un secolo di industria dalle origini a oggi*. Edizioni Del Capricorno.

Pamela Pelatelli. (2009). *Torino 2008 World Design Capital: spread design*. Corraini.

Rizzo, E. (2009). *Auto leggendarie italiane*. White Star.

Squicciarino, Nicola. (2014). *La Great Exhibition Del 1851 Una Svolta Epocale Nella Comunicazione*. Armando.

Stanisci Mario, *Elementi di Archivistica*, Udine, 1982

Taiwan Institute of Marketing Science. (2017). *WDC Taipei 2016 Impact Study*.

*Torino Design Dall' Automobile a Cucchiario Museo Dell' Automobile Carlo Biscazzetti Di Ruffia, Torino, 6 Aprile- 30 Giugno 1995*. (1995). Allemandi.

Vann, Peter, Giorgetto Giugiaro. (2003). *Design by Giugiaro*. GiorgioNada.

Verona Cesare, Adriano Moraglio. (2019). *Questione di Stilo. Il romanzo delle penne Aurora*. Giunti Editore.

# SITOGRAFIA

*About | People's Graphic Design Archive.* (s.d.). <https://peoplesgdarchive.org/about>

*About Us. The Art Workers' Guild.* (s.d.), <https://www.artworkersguild.org/about-us/>

*ADI Design Museum.* (2021, aprile 13). Archivio del compasso d'oro. <https://www.adidesignmuseum.org/compasso-doro/archivio-del-compasso-doro/>

*AIGA Design Archives.* (s.d.). <https://designarchives.aiga.org/>

*archivio.* (s.d.). <https://www.treccani.it/enciclopedia/archivio>

*Archivio Grafica Italiana About.* (s.d.). Archivio Grafica Italiana. <http://www.archiviograficaitaliana.com/about/>

*Arazzeria Scassa: produzione arazzi tradizionali realizzati a mano.* (s.d.). <https://www.arazzeriascassa.it/>

*Arte e Cultura (Città di Torino - Torinoplus).* (s.d.). Città di Torino - Servizio Telematico Pubblico. [http://www.comune.torino.it/torinoplus/Portrait\\_nuovo/artecultura/index.shtml](http://www.comune.torino.it/torinoplus/Portrait_nuovo/artecultura/index.shtml)

*About Us. The Art Workers' Guild.* (s.d.). <https://www.artworkersguild.org/about-us/>

*City of Cape Town Link.* (s.d.). City of Cape Town. <https://www.capetown.gov.za/local%20and%20communities/creative-community/public-and-community-art/world-design-capital-2014>

*Disseny, A. V. C. del.* (s.d.). Valencia for WDC 2022. [http://designvalencia.eu/index\\_en.html](http://designvalencia.eu/index_en.html)

*Filosofia.* (s.d.). Promemoria Group, <https://www.promemoriagroup.com/it/filosofi>

Istituto, A. (2013, gennaio 4). *Riscoprire Aurelio Peccei e il Club di Roma – dajoomla.* <http://idratoools.org/dajoomla/riscoprire-aurelio-peccei-e-il-club-di-roma/>

*L'archivio di Aurelio Peccei: fragilità e forza di un patrimonio.* (s.d.). Storia E Futuro. <http://storiaefuturo.eu/larchivio-di-aurelio-peccei-fragilita-e-forza-di-un-patrimonio/>

*Le 10 euristiche di Nielsen per la UX, con esempi pratici.* (s.d.). <https://www.serenaripoli.com/articles/le-10-euristiche-di-nielsen-per-la-ux>

*Letterform Archive – About Us.* (s.d.). <https://letterformarchive.org/about/>

Luxottica. (2017, maggio 29). *I 100 ANNI DI PERSOL: UNA BELLISSIMA STORIA ITALIANA.* <https://www.luxottica.com/it/100-anni-persol-bellissima-storia-italiana>

Maida, D. (2021, luglio 8). *La prima biblioteca pubblica internazionale sul design nasce a Torino.* Artribune. <https://www.artribune.com/progettazione/design/2021/07/torino-world-design-library/>

*Memories.* (s.d.). Promemoria Group. <https://www.promemoriagroup.com/it/filosofia/memories>

*Nasce Torino Automotive Heritage Network (TAHN), la prima rete fisica e digitale che fa riscoprire i luoghi del mondo Automotive torinese.* (s.d.). Automobilmismo D'Epoca. <https://www.automobilismodepoca.it/nasce-torino-automotive-heritage-network-tahn-la-prima-rete-fisica-e-digitale-che-fa-riscoprire-i-luoghi-del-mondo-automotive-torinese-23598>

*Patrimoni Aziendali.* (s.d.). Promemoria Group <https://www.promemoriagroup.com/it/patrimoni-aziendali>

*POLIFLASH MAGAZINE - Il Politecnico partner di Torino Città Creativa del Desi-*

gn. (s.d.). Politecnico Di Torino. [https://poliflash.polito.it/in\\_ateneo/il\\_politecnico\\_partner\\_di\\_torino\\_citta\\_creativa\\_del\\_design?fbclid=IwAR2dpf9qMt29gna-RuHFehRZ\\_-oWiVqoTNchUFI8AsjfVuyPRen\\_jv7lSm6A](https://poliflash.polito.it/in_ateneo/il_politecnico_partner_di_torino_citta_creativa_del_design?fbclid=IwAR2dpf9qMt29gna-RuHFehRZ_-oWiVqoTNchUFI8AsjfVuyPRen_jv7lSm6A)

*Storiaolivetti - Storia aziendale.* (s.d.). <https://www.storiaolivetti.it/tema/storia-aziendale/>

*Storia, scopi e attività - AASO.* (2022, maggio 6). Associazione Archivio Storico Olivetti. <https://www.archivistoricolivetti.it/associazione/storia-scopi-attivita/>

*Story.* (s.d.). Superga.com. <https://www.superga.com/it/pages/story>

*Su di Noi - CARIOCA.* (s.d.). <https://carioca.com/it/su-di-noi>

*WDO | About | History.* (s.d.). <https://wdo.org/about/history/>

*WDO | Vision and Mission | Core Values.*(s.d.). <https://wdo.org/about/vision-mission/core-values/>

*WDO | Past Cities | WDC Lille Metropole 2020.* (s.d.). <https://wdo.org/programmes/wdc/past-cities/wdcillemetropole2020/>

*World Design Capital Mexico City 2018 | Livegreenblog.* (s.d.). Floornature.com. <https://www.floornature.it/blog/world-design-capital-mexico-city-2018-13639/>

*Torino mayor Sergio Chiamparino comments on the designation of World Design Capital 2008.* (2005, giugno 15). World Design Organization. <https://wdo.org/press-release/torino-mayor-sergio-chiamparino-comments-on-the-designation-of-world-design-capital-2008/>

*WDC Torino 2008.* (s.d.). WDO. <https://wdo.org/programmes/wdc/past-cities/wdctorino2008/>

*World Design Organization Announces Partnership to establish First World Design Library in Torino (Italy).* WDO World Design Organization announces partnership to establish first World Design Library in Torino Italy Comments. (2021, giugno 29).<https://wdo.org/world-design-organization-announces-partnership-to-establish-first-world-design-library-in-torino-italy>

# RIFERIMENTI ICONOGRAFICI

- 02 [https://www.rsc.org/globalassets/02-about-us/our-history/history-of-burlington-house/story\\_of\\_burlington\\_house.pdf](https://www.rsc.org/globalassets/02-about-us/our-history/history-of-burlington-house/story_of_burlington_house.pdf)
- 03 <https://www.archiseek.com/2012/1796-dublin-society-hawkins-st-dublin/>
- 04 <https://www.alamy.it/vista-in-alzato-frontale-della-societa-delle-arti-edificio-in-john-adam-street-westminster-london-c1770-artista-isaac-taylor-image60230227.html?imageid=23320B2F-505A-4992-8EBA-355F-6DCFB6F2&p=854985&pn=1&searchId=46c19c82e5058bfc711981ece95259b4&searchtype=0>
- 05 [https://it.wikipedia.org/wiki/File:Zoffany\\_Royal\\_Collection.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/File:Zoffany_Royal_Collection.jpg)
- 06 <https://www.artworkersguild.org/room-hire/rooms/>
- 07 <http://thelondoni.com/wp-content/uploads/2018/03/BDEAF225-C412-44AB-A963-C9E38C404F3A.jpeg>
- 08-09 <https://www.artworkersguild.org/>
- 10 <https://ppiccini52.files.wordpress.com/2016/06/deutscher-werkbund.jpg>
- 11 <https://it.wikipedia.org/wiki/Glaspavillon>
- 12-13 <https://wdo.org/about/history/>
- 14-15
- 16 <https://wdo.org/programmes/wdc/about/signature-events/>
- 17 <https://www.archiseek.com/2012/1796-dublin-society-hawkins-st-dublin/>
- 18-19 <https://home2024.com/>
- 20-21 <https://wdo.org/programmes/wdc/wdc-valencia-2022/wdc-2022-programming/>
- 22 <https://wdo.org/programmes/wdc/past-cities/wdclillemetropole2020/>
- 23 <https://unsplash.com/photos/xLgENq9t8OM>
- 24 <https://www.key4biz.it/video-droni-citta-del-messico-vista-dal-drone/142729/>
- 25-26 <https://www.flickr.com/photos/wdctaipei2016/page5>
- 27-28 <https://wdo.org/programmes/wdc/past-cities/wdccapetown2014/>
- 29-30 <https://wdo.org/programmes/wdc/past-cities/wdchelsinki2012/>
- 31-32 <https://wdo.org/programmes/wdc/past-cities/wdcseoul2010/>
- 33-34 <https://wdo.org/programmes/wdc/past-cities/wdctorino2008/>
- 35
- 36 <https://unsplash.com/s/photos/torino>
- 37 [https://torino.corriere.it/cultura/21\\_marzo\\_19/genio-porta-accanto-d2952d92-88df-11eb-9214-48facb37773c.shtml](https://torino.corriere.it/cultura/21_marzo_19/genio-porta-accanto-d2952d92-88df-11eb-9214-48facb37773c.shtml)
- 38-39 <https://www.esquire.com/it/lifestyle/auto-e-motori/a32756505/9-auto-per-i-90-anni-di-piinfarina/>
- 40 [https://www.allguida.it/foto/fiat-127-foto-del-modello-storico\\_180014.html](https://www.allguida.it/foto/fiat-127-foto-del-modello-storico_180014.html)
- 41 <https://www.storiaolivetti.it/articolo/70-pubblicita-delle-macchine-per-scrivere-olivetti/>
- 42 <https://archivistorico.fondazionefiera.it/oggetti/35194-stand-borsalino-alla-fiera-campionaria-di-milano-del-1964> <https://archivistorico.fondazionefiera.it/oggetti/35194-stand-borsalino-alla-fiera-campionaria-di-milano-del-1964>
- 43 <https://www.museotorino.it/view/s/ac120453f6da4a78bd6d61a-82ab1c006>
- 44 <https://www.stileruvideo.com/persol-una-leggenda-tutta-italiana/>
- 45 <https://www.museodelmarchioitaliano.it/marchi/superga.php>
- 46 <https://www.thelightcanvas.com/il-punt-e-mes-di-armando-testa/>
- 47 <https://www.domusweb.it/it/dall-archivio/2011/02/21/fantastico-molino.html>
- 48 <https://www.museodelmarchioitaliano.it/marchi/pavesi.php>
- 49 <https://www.museodelmarchioitaliano.it/marchi/ferrero.php>

50 <https://unsplash.com/s/photos/libri>

51 <https://wdo.org/>  
<http://www.comune.torino.it/>  
<https://www.polito.it/>

52 <https://unsplash.com/s/photos/torino>

53 <https://www.esquire.com/it/lifestyle/auto-e-motori/a32756505/9-auto-per-i-90-anni-di-pininfarina/>

54 <https://unsplash.com/s/photos/superga-torino>

55 <https://www.un.org/development/desa/disabilities/envision2030.html>

56 <https://unsplash.com/s/photos/libri>

57 <https://www.lastampa.it/torino/appuntamenti/2018/04/03/news/il-manager-che-voleva-salvare-il-pianeta-chiedete-chi-era-aurelio-peccei-1.34000305/>

58-59 [https://casasoana.com/2016/01/18/la-casa/6\\_-parco-aurelio-peccei-400-metri/](https://casasoana.com/2016/01/18/la-casa/6_-parco-aurelio-peccei-400-metri/)

60 <http://storiaefuturo.eu/larchivio-di-aurelio-peccei-fragilita-e-forza-di-un-patrimonio/>

61-64 <https://archividigitaliolivetti.archivistoricolivetti.it/>

62 <https://www.lincontro.news/adriano-olivetti-una-storia-italiana/>

63 [https://it.wikipedia.org/wiki/File:Olivetti\\_Negozi\\_1966.jpg](https://it.wikipedia.org/wiki/File:Olivetti_Negozi_1966.jpg)

65 <https://www.google.com/maps/place/Aurora+Penne/@45.1132466,7.7333134,3a,75y,90t/data=!3m8!1e2!3m6!1sAF1Qi-pO6PWNb8vPkjwYm2cToCESa5L18bw4KblRrWd9d!2e10!3e12!-6shhttps:%2F%2Fh5.googleusercontent.com%2Fp%2FAF1Qi-pO6PWNb8vPkjwYm2cToCESa5L18bw4KblRrWd9d%3Dw203-h360-k-no!7i2988!8i5312!4m5!3m4!1s0x0:0x34a9ba68a767c9a-a!8m2!3d45.113219!4d7.7335802>

66 [https://it.wikipedia.org/wiki/Aurora\\_\(azienda\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Aurora_(azienda))

67 <https://www.museotorino.it/view/s/ac120453f6da4a78bd6d61a-82ab1c006>

68-69 <https://carioca.com/it/su-di-noi#:~:text=CARIOCA%C2%AE%20%C3%A8%20un%20love,molti%20altri%20articoli%20da%20disegno.>

70-71

72-73 <https://www.arazzeriascassa.it/>

74

75 <https://www.carrozzeri-italiani.com/italdesign-logo-evolution/>

76 [https://classiccarscatalogue.com/GIUGIARO\\_1970.html](https://classiccarscatalogue.com/GIUGIARO_1970.html)

77 <http://www.archivioprototipi.it/carrozzeri/italdesign/manta.html>

78-79 <https://www.promemoriagroup.com/it/filosofia>

80 <https://archivistorico.lavazza.com/>

81 <https://archividigitaliolivetti.archivistoricolivetti.it/>



