



100 anni dal Bauhaus

Le prospettive della ricerca di design



SID Società Italiana di Design
Italian Design Society

**Atti dell'Assemblea Annuale
della Società Italiana di Design**

13-14 giugno 2019 - Ascoli Piceno

**100 anni dal Bauhaus
Le prospettive della ricerca di design**

Coordinamento e cura
Giuseppe Di Bucchianico
Raffaella Fagnoni
Lucia Pietroni
Daniela Piscitelli
Raimonda Riccini

Progetto grafico
Roberta Angari
Alessandro Di Stefano
Jacopo Mascitti
Davide Paciotti

Impaginazione ed editing
Alessandro Di Stefano
Jacopo Mascitti
Davide Paciotti

Realizzazione delle mappe
Roberta Angari

Fotografie
Raniero Carloni

Copyrights
CC BY-NC-ND 4.0 IT



È possibile scaricare e condividere i contenuti originali a condizione che non vengano modificati né utilizzati a scopi commerciali, attribuendo sempre la paternità dell'opera all'autore.

Ottobre 2020
Società Italiana di Design
societaitaliansdesign.it
ISBN 9788-89-43380-2-7

100 anni dal Bauhaus

Le prospettive della ricerca di design

a cura di
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni
Lucia Pietroni, Daniela Piscitelli, Raimonda Riccini

INDICE

- 15 **SID 2019. Prospettive della ricerca in design**
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni, Lucia Pietroni,
Daniela Piscitelli, Raimonda Riccini - Comitato Direttivo SID
- 19 **Design per lo sviluppo e il progresso**
Il contributo della ricerca di design e del design di ricerca
Claudio Germak - Presidente SID

100 anni dal Bauhaus Identità di genere, interdisciplinarietà, sperimentazione

- 25 **Donne e design, un'esperienza in evoluzione**
Luisa Bocchietto - Presidente WDO (2017-2019)
- 31 **Il diagramma del Bauhaus**
Simona Morini - Università Iuav di Venezia
- 37 **Chicago e il New Bauhaus fra innovazione e sperimentazione**
Jonathan Mekinda - University of Illinois at Chicago UIC

Progetti di ricerca

Design e identità di genere

- 51 **Responsabilità progettuali e uguaglianza di genere**
il ruolo del design della comunicazione
Valeria Bucchetti

- 59 **D tutt***
Esperienze di empowerment femminile in Costruire Bellezza
Cristian Campagnaro, Sara Ceraolo
- Design e altri saperi**
- 69 **MixedRinteriors**
La Mixed Reality come strumento strategico dei nuovi sistemi 4.0 del design e degli interni
Debora Giorgi, Irene Fiesoli
- 79 **Design, progettazione e marketing 4.0**
Le piccole imprese verso nuove strategie di digitalizzazione
Giovanna Nichilò, Luca Casarotto
- 85 **PMI, design e industria 4.0**
Innovazioni 4.0 per le piccole e medie imprese
Luca Casarotto, Pietro Costa
- 95 **Valorizzare il patrimonio custodito**
Nuovi sistemi integrativi per la fruizione del percorso espositivo Casa Museo
Alessandra Bosco, Elena La Maida, Emanuele Lumini, Michele Zannoni
- 105 **Design for Cultural Heritage Museum Experience Design**
Progetto per la conoscenza e la valorizzazione di istituzioni museali a Roma
Federica Dal Falco
- 113 **Design per la valorizzazione del patrimonio di impresa**
Il caso dei marchi storici Averna e Cynar del Gruppo Campari
Carlo Vinti, Antonello Garaguso
- 121 **Creative Food Cycles**
Alessia Ronco Milanaccio, Francesca Vercellino
- 129 **Inception**
Inclusive Cultural Heritage in Europe through 3D Semantic Modelling
Giuseppe Mincoelli, Gian Andrea Giacobone, Silvia Imbesi, Michele Marchi
- 137 **Progetto Radon**
Sensibilizzazione al rischio di esposizione
Alessandra Scarcelli
- 145 **S.A.F.E.**
Design sostenibile di sistemi di arredo intelligenti con funzione salva-vita durante eventi sismici
Lucia Pietroni, Jacopo Mascitti, Daniele Galloppo

- 155 **Progetto Habitat**
Home assistance basata su internet of things per l'autonomia di tutti
Giuseppe Mincoelli, Michele Marchi, Gian Andrea Giacobone, Silvia Imbesi
- 163 **Il sistema "Talari" per la riabilitazione sensorimotoria a seguito di ictus**
Francesca Toso
- 171 **WID**
Wearable and Interactive Devices for Augmented Fruition
Sonia Capece, Camelia Chivaran, Giovanna Giugliano, Elena Laudante, Ciro Scognamiglio, Mario Buono
- 179 **Da Maind a Inmatex**
Una material library in forma di processo, tra scienza, tecnica e arti visive
Rossana Carullo
- 187 **Per un'estetica delle superfici**
Esperienza multisensoriale e coinvolgimenti emotivi
Marinella Ferrara
- 195 **SMAG (SMArt Garden)**
Un sistema umano-tecnologico-biologico
Giuseppe Lotti, Marco Marseglia
- 205 **Il design sistemico per il policy making**
Co-progettare la complessità per uno sviluppo sostenibile dei territori
Silvia Barbero
- 213 **Design multidisciplinare nell'Industria 4.0**
La progettazione come espressione ed integrazione di saperi e tecnologie
Enrica Cunico, Luca Casarotto
- Design e sperimentazione**
- 225 **Economia circolare e autovalutazione**
Creazione di uno strumento per la valutazione della circolarità delle PMI italiane
Petra Cristofoli Ghirardello, Laura Badalucco
- 233 **Smart housing and mobility for the third age**
Progetto S.I.A.M.A.D.A
Giuseppe Losco, Luca Bradini, Andrea Lupacchini, Giuseppe Carfagna, Matteo Iommi, Francesco De Angelis, Emanuela Merelli, Leonardo Mostarda, Barbara Re, Eduardo Barbera, Pierluigi Antonini, Carlo Giovannella

- 243 **Ri-Pack**
Sistemi di confezionamento per elettrodomestici rigenerati
Marco Bozzola, Claudia De Giorgi
- 251 **Processi editoriali e innovazione 4.0**
Recuperare valore coniugando pratiche analogiche e digitali
Emanuela Bonini Lessing, Fiorella Bulegato, Maria D'Uonno,
Nello Alfonso Marotta, Federico Rita
- 261 **Da stigma a oggetti di desiderio**
Il progetto di gioielli a supporto della persona sorda
Patrizia Marti, Annamaria Recupero
- 269 **Pending Cultures**
Una rete di connessioni
Stefano Follesa
- 277 **Il patrimonio enogastronomico delle Marche**
Digital storytelling attraverso la realtà virtuale e aumentata
Federico O. Oppedisano
- 285 **Tambali Fii**
Progetto finanziato con il 5x1000 del Politecnico di Milano
Davide Telleschi
- 291 **Ntt_Neurosurgery Training Tool**
Improving Medical Training Through Reality-Based Models
Loredana Di Lucchio, Angela Giambattista

Idee di ricerca

Design e identità di genere

- 303 **Le disuguaglianze di genere veicolate dai linguaggi pittogrammatici**
Una ricerca istruttoria per la definizione di strumenti-guida destinati al progettista
Francesca Casnati
- 309 **The gender in design**
Analisi critica dei caratteri di genere degli oggetti d'uso quotidiano per un gender-neutral design
Mariangela Francesca Balsamo, Davide Paciotti
- 317 **Le famiglie nei libri di scuola, rappresentazioni inique**
Design della comunicazione e tematiche di genere nei supporti didattici della scuola primaria
Francesca Casnati, Benedetta Verrotti

Design e altri saperi

- 325 **Design e antropologia**
Per la trasformazione dei sistemi sociali complessi
Nicolò Di Prima
- 333 **Il design della politica**
La politica italiana contemporanea tra nuovi media e linguaggio visivo
Noemi Biasetton
- 343 **1919-2019: ritorno all'entropia**
Un progetto pilota practice-oriented per una formazione transdisciplinare del designer
Veronica De Salvo, Valentina Frosini, Lorenzo Gerbi, Pietro Meloni, Martina Muzi
- 351 **Una nuova propedeutica per i corsi in design**
Giorgio Dall'Oso, Laura Succini
- 357 **Visualizzare l'attualità**
Costruire piattaforme per creare conoscenza e coscienza
Roberta Angari
- 365 **Dai quaderni alle mappe**
Azioni e rappresentazioni per la costruzione di una mappatura storico-geografica della formazione del designer in Italia
Nicoletta Faccitondo, Rossana Carullo, Antonio Labalestra,
Vincenzo Cristallo, Sabrina Lucibello
- 371 **Impollina(c)tion**
Design research platform
Chiara Olivastri, Ami Licaj, Xavier Ferrari Tumay, Annapaola Vacanti
- 377 **Design (in)formazione**
Riflessione teorico-critica sulla morfologia dei "data" nella rivoluzione digitale
Alessio Caccamo, Miriam Mariani, Andrea Vendetti
- 385 **Hidden heritage**
Strategie per la valorizzazione di patrimoni invisibili
Giulia Zappia, Giovanna Tagliasco
- 393 **Design, patrimonio e intercultura**
Il patrimonio culturale come medium di identità e dialogo interculturale
Irene Caputo
- 401 **Narrativo digitale**
Nuove frontiere dell'esperre
Serena Del Puglia

- 411 **Circular Design Project**
Uno strumento per la progettazione multi-sistemica di prodotti circolari
Alessio Franconi
- 417 **Bio-inspired redesign of sustainable products**
Sperimentazione di nuovi criteri progettuali, materiali e processi produttivi ispirati dalla natura
Jacopo Mascitti, Mariangela F. Balsamo
- 427 **Design strategies for boosting sustainable healthcare**
Una piattaforma multi-stakeholder per facilitare nuove strategie verso la sostenibilità dei sistemi socio-sanitari
Amina Pereno
- 433 **Lo spreco come difetto di progettazione**
Migliorare i principi e le pratiche del fashion design verso il modello zero-waste
Erminia D'Itria
- 439 **Digital Body Shape**
Gabriele Pontillo, Carla Langella, Valentina Perricone, Antonio Bove
- 447 **Croccante come un packaging, fresco come un nome**
Un nuovo possibile laboratorio che introduce la qualità sonora nel food design
Doriana Dal Palù
- 455 **Advanced HMI per l'Industria 4.0**
Il design delle interfacce per i macchinari del distretto della meccanica strumentale dell'Alto Vicentino
Pietro Costa

Design e sperimentazione

- 465 **Learn interaction**
Esperienze spaziali interattive per la divulgazione del sapere
Giovanna Nichilò
- 471 **Here**
Human Engagement in Robotics Experience
Lorenza Abbate, Claudia Porfirione, Francesco Burlando, Niccolò Casiddu, Stefano Gabbatore
- 477 **Spazi ibridi**
Interior design, dati e interazioni
Lucilla Calogero

- 483 **Verso un museo tattile del design e del made in Italy**
Sviluppo di un modello per la fruizione museale multisensoriale inclusiva
Daniele Galloppo, Jacopo Mascitti
- 491 **Questa è una storia triste**
Identità emergenti dalla città dei dati
Raffaella Giamportone
- 497 **RawFX**
Design per l'industria degli effetti visivi
Riccardo Gagliarducci, Emanuele Ingrosso, Fabrizio Valpreda
- 505 **Abacus**
Un abaco di base - avanzati componenti universalmente stampabili [a 3D]
Victor Malakuczi
- 511 **Polito Food Design Lab UP**
Sara Ceraolo, Raffaele Passaro
- 519 **Sinergie in 4D**
Nuovi protocolli ibridi di bio-fabbricazione
Carmen Rotondi
- 525 **Design innovativo e produzione rapida 3D per l'industria alimentare**
Nuovi processi produttivi ibridi nel campo della progettazione alimentare
Davide Paciotti, Alessandro Di Stefano
- 533 **Simbiosi materiche**
Progettare la material experience attraverso l'interazione tra processi tecnologici ed autopoiesi
Lorena Trebbi, Chiara Del Gesso

Progetti e idee di ricerca

- 543 **I progetti e le idee di ricerca: una lettura multilayer**
Giuseppe Di Bucchianico, Raffaella Fagnoni, Lucia Pietroni
- 569 **Scritture della complessità**
Daniela Piscitelli
- 573 **Matrici e mappe**

SID Research Award 2019

635 **SID Research Award**
Il premio a nuove idee di ricerca
Comitato Direttivo SID

Omaggio a Tomás Maldonado

653 **Omaggio a Tomás Maldonado**
Raimonda Riccini, Stefano Maffei

Indice dei nomi

660 **Autori**

100 anni dal Bauhaus

Le prospettive della ricerca di design



Fig. 1. Growing Experiment: colours, Lorena Trebbi e Chiara Del Gesso, 2019, campioni di nanocellulosa batterica.

Simbiosi materiche

Progettare la material experience attraverso l'interazione tra processi tecnologici ed autopoiesi

Lorena Trebbi | UNIROMA1

Chiara Del Gesso | UNIROMA1

La nascita del growing design, e quindi la possibilità di produrre materiali sfruttando i naturali processi di crescita e riproduzione di organismi viventi, ha determinato una svolta radicale nella cultura del progetto, offrendo a designer e progettisti l'opportunità di ripensare gli attuali sistemi di produzione e consumo. Attualmente, questi bio-materiali attraversano una fase di sperimentazione finalizzata alla messa a punto degli aspetti tecnico- produttivi, trascurando quelli estetico percettivi, responsabili dell'apprezzamento da parte degli utenti. È in questo spazio d'azione quindi che il design trova la sua dimensione nel nuovo contesto del laboratorio a cavallo tra design, biologia e scienza dei materiali, attraverso l'autoproduzione ed il tinkering in una continua collaborazione mente-mano. Il progetto, nello specifico, si concentra sulla nanocellulosa batterica, attraverso la produzione di una palette di campioni con variazioni di colore, texture e composizione chimica, intervenendo sia durante la fase di crescita che a posteriori, sperimentando le possibili lavorazioni. Progettare con la materia vivente comporta un certo grado di imprevedibilità – risultato dell'interazione tra il processo intenzionale del designer e l'autopoiesi del sistema vivente – che può però trasformarsi in input creativo, e condurre allo sviluppo di estetiche e linguaggi in grado di valorizzare le specificità della nanocellulosa batterica contribuendo a costruirne l'identità ancora indefinita.

Identità dei growing materials

Dall'età della pietra a quella del silicio, l'evoluzione umana è stata associata al materiale predominante di ogni epoca.

Oggi grazie alle opportunità offerte dalla bio-fabbricazione assistiamo ad una nuova rivoluzione materiale con l'emergere del bio design che, nato dall'intersezione tra design e biologia, consente il superamento dell'approccio biomimetico della natura come "modello" (Benyus, 1997) coinvolgendo quest'ultima nel processo creativo come "co-worker" (Collet, 2017), rendendo possibile il ripensamento degli attuali sistemi industriali e la loro sostituzione con processi biologici.

Obiettivo della ricerca nello scenario che va delineandosi è favorire l'applicazione, la diffusione, e quindi l'apprezzamento dei bio-materiali attraverso il design come disciplina di sintesi in grado di colmare il gap tra ricerca e mercato (Lucibello, 2018), portandoli quindi al di fuori della fase di sperimentazione riducendo i lunghi tempi che solitamente caratterizzano

l'applicazione dei nuovi materiali in campo industriale. Nello specifico l'attenzione si concentrerà sui materiali growing – coltivati in laboratorio sfruttando i naturali meccanismi di crescita e riproduzione di microorganismi quali funghi, batteri ed alghe – la cui novità fa sì che questi stiano attualmente attraversando una fase di esplorazione: mentre gli aspetti tecnico-produttivi sono stati infatti ampiamente indagati, quelli percettivi legati all'identità appaiono ancora incerti ed oggetto di sperimentazione.

Appare quindi cruciale il contributo fornito dal design nell'indagine sugli aspetti estetico-percettivi – intreccio di caratteristiche materiali ed im-

- tinkering
- growing materials
- percezione

materiali – in grado di influenzare comportamenti e modelli di pensiero coinvolgendo l'utente a livello emozionale (Zafarmand, Sugiyama & Watanabe, 2003; Myers, 2012).

Esplorare la materia

Storicamente la sperimentazione sui materiali per il design affonda le sue origini nel Bauhaus e nell'approccio del learning-by-doing – apprendimento non di tipo passivo e nozionistico ma attiva elaborazione di idee, che individua nell'esperienza il punto di partenza per la costruzione di conoscenza (Dewey, 1938) – in particolare con il laboratorio di textile design di Annie Albers, e le sue sperimentazioni sulle qualità organolettiche ed espressive dei tessuti, che rappresentano i primi tentativi di costruire una materia nuova, al di là della chimica e controllata dal progettista (Branzi, 2004). Tale approccio esperienziale è alla base delle tendenze oggi emergenti nel campo dei materiali per il design, caratterizzate da uno spostamento dalla mera selezione alla sperimentazione diretta:

- progettare la material experience, e quindi considerare il materiale non solo per ciò che è, ma anche per ciò che fa, ciò che esprime, ciò che suscita in noi e ciò che ci fa fare (Karana, Pedgley, & Rognoli, 2014);
- porre il materiale come input del processo creativo, con l'approccio al Progetto con i Materiali (Lucibello, 2018), e il Material Driven Design (Karana, 2015);
- prediligere la manipolazione diretta del materiale con il tinkering, tramite cui costruire conoscenza di tipo esperienziale;
- riconoscere e comunicare il valore del processo di trasformazione della materia, riappropriandosene attraverso pratiche di autoproduzione e do-it-yourself, e trasformandolo in cifra stilistica come nel caso del neomaterico (La Rocca, 2015);
- guardare al materiale come veicolo di valori e significati con l'approccio design-driven innovation (Verganti, 2009), ricercandone identità e simbologie attraverso le quali instaurare con l'utente un legame emotivo e determinarne l'apprezzamento.

La ricerca sarà quindi incentrata sulla sperimentazione laboratoriale e, muovendosi in una dimensione a cavallo tra scienza e design, richiederà l'ibridazione di approcci e metodi (Lucibello, 2018), combinando l'approccio logico-analitico dello scienziato a quello esperienziale-sintetico del designer, fondato sull'esplorazione materica e sulla centralità di sensi e percezione. Tale sperimentazione sarà condotta presso il Fab Lab del Centro Saperi&co della Sapienza Università di Roma, e si concentrerà sulla produzione di palette di materiali growing in relazione agli aspetti estetico-percettivi. Attraverso la bio-fabbricazione, combinata con le nuove tecnologie di Digital Fabrication la ricerca intende investigare le qualità organolettiche in relazione al variare di colore, texture e composizione chimica del materiale, interagendo con il processo produttivo durante la fase di crescita (Fig. 1-3), così come intervenendo a posteriori con trattamenti e lavorazioni (Fig. 4), sperimentando su additivi e substrati, coloranti naturali e di sintesi (Fig. 5), tecniche di stampa tradizionali, e nuove tecnologie di incisione e taglio laser (Fig. 6).

Dal laboratorio agli utenti

Le sperimentazioni materiche saranno finalizzate a rendere manifeste le potenzialità latenti e ancora inesplorate della nanocellulosa di origine batterica – coltura simbiotica di batteri e lieviti, risultato del processo di fermentazione – con particolare interesse verso le proprietà organolettiche e percettivo-sensoriali responsabili del coinvolgimento emotivo degli utenti



Fig. 2. Growing Experiment: white wine, Lorena Trebbi e Chiara Del Gesso, 2019, fermentazione con vino bianco.



Fig. 3. Growing Experiment: red wine, Lorena Trebbi e Chiara Del Gesso, 2019, fermentazione con vino rosso.

Fig. 4. Growing
Experiment: processing,
Lorena Trebbi e Chiara
Del Gesso, 2019,
campioni di nanocellulosa
batterica sottoposti a
lavorazioni di taglio ed
incisione laser.



Fig. 6. Growing
Experiment: textures,
Lorena Trebbi e Chiara
Del Gesso, 2019,
campioni di nanocellulosa
batterica con texture
auxetiche e Miura-ori
folding.



nonché della rivalutazione del materiale. Sarà prodotta dunque una collezione di campioni con specifiche caratteristiche:

- palette con gradazioni di colori primari;
- serie di combinazioni di pattern geometrici elementari attraverso simulazione di processi di stampa;
- serie di differenti gradazioni di traslucenza e opacità;
- serie di texture studiate per stimolare il senso del tatto;
- serie di campioni studiati per stimolare il senso dell'olfatto.

Attraverso la realizzazione di una esposizione al pubblico dei campioni ottenuti si contribuirà alla divulgazione degli avanzamenti della ricerca nel campo dei growing-materials. L'esperienza immersiva proposta dalla mostra consentirà all'utenza di entrare in relazione diretta con la collezione realizzata, di familiarizzare con i linguaggi visivi proposti ed esprimere valutazioni di gradimento. Il feedback riscontrato costituirà la base da cui partire per ipotizzare nuovi scenari materici e applicazioni coerenti.

Stabilita l'efficacia della formula: sperimentazione-divulgazione-valutazione, lo stesso format operativo potrà essere applicato alle altre tipologie di growing materials quali micelio e alghe.

Conclusioni

La componente pratica del fare consente di "pensare logicamente attraverso i sensi" (Nimkur-lat, 2012) e di perfezionare la progettazione grazie ad una continua collaborazione mente-mano che genera quella che viene definita creatività olistica, cioè che parte dalla generazione dell'idea fino alla sua produzione materiale e ha luogo all'interno dei laboratori.

È proprio in questi luoghi di sperimentazione materica che il designer è in grado di confrontarsi con diversi approcci progettuali che possono da un lato fornirgli i mezzi e gli strumenti per governare completamente processi e risultati, dall'altro portarlo ad intraprendere percorsi inesplorati in cui l'inatteso diventa motore di creatività ed innovazione (Farresin & Trimarchi, 2019).

Il caso dei growing materials incarna un'interazione tra progetto intenzionale e autopoiesi degli organismi viventi di cui si ricercano, proprio nelle risposte imprevedibili ai processi, suggerimenti per determinare estetiche e linguaggi in grado di comunicare quello che Ashby definisce "hidden character" (2004) del materiale e che consente di individuare applicazioni che ne valorizzino le specifiche caratteristiche e ne evitino l'utilizzo in forma imitativa.

Bibliografia

- Ashby, M., (2014). Foreword: Materials Experience. In Karana E., Pedgley O., & Rognoli V. (a cura di), Materials Experience: Fundamentals of Materials and Design. Oxford: Elsevier.
- Benyus J., (1997). Biomimicry: Innovation Inspired by Nature. New York: Harper Perennial.
- Branzi A., (2004). La secolarizzazione delle tecnologie. In Cecchini C. (a cura di), Plastiche: i materiali del possibile. Polimeri e compositi tra design e architettura. Firenze: Alinea Editrice.
- Collet C., (2017). "Grow-made" textiles. Proceedings from EKSIG 2017: Alive. Active. Adaptive. Rotterdam: Delft University of Technology.
- Dewey, J. (1938). Experience and education. New York, NY: The Macmillan Company.
- Farresin S, & Trimarchi, A., (2019). Formafantasma: "Lasciamo che sia il materiale a guidare il risultato finale". Disponibile presso www.domusweb.it/it/design/2019/05/09/formafantasma-lascia-mo-che-sia-il-materiale-a-guidare-il-risultato-finale.html [12 maggio 2019].

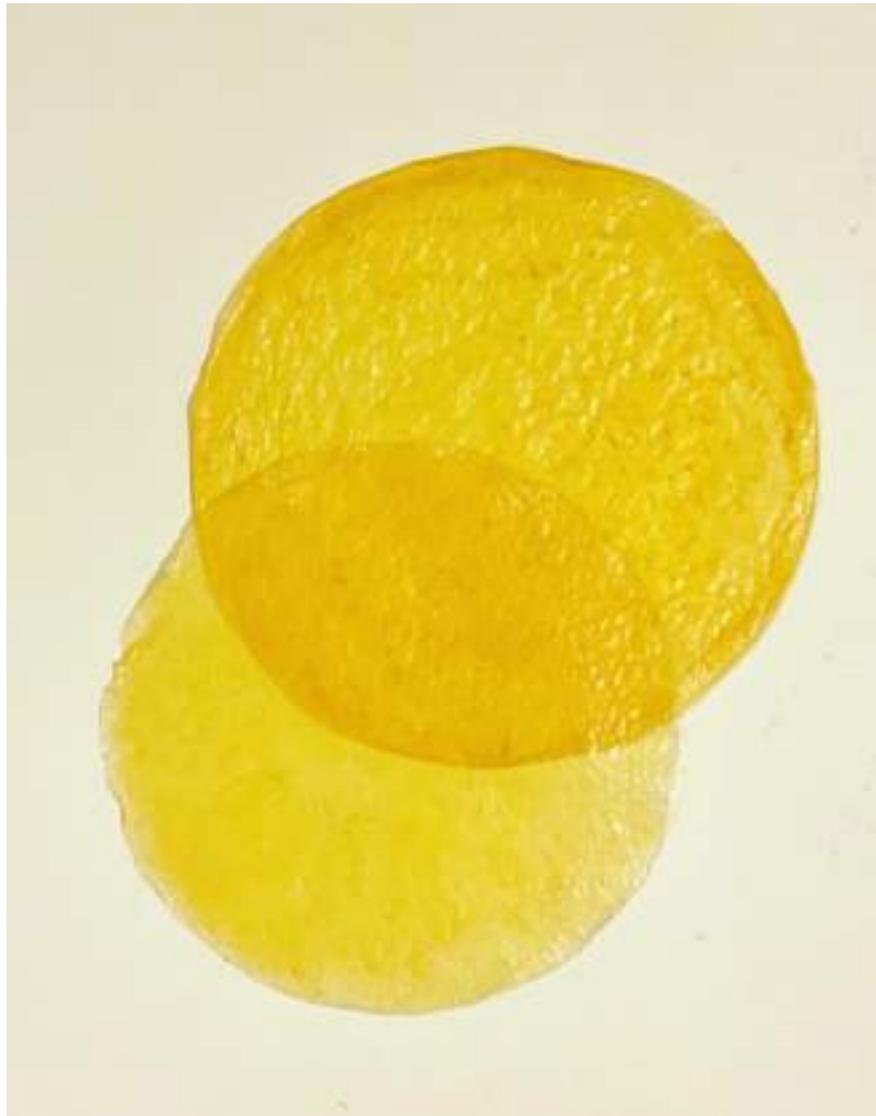


Fig. 5. Growing
Experiment: turmeric,
Lorena Trebbi e Chiara
Del Gesso, 2019,
campioni di nanocellulosa
batterica fermentati con
curcuma.

- Karana E., Barati B., Rognoli V., (2015). Material Driven Design (MDD): A Method to Design for Material Experiences. International Journal of Design, Vol. 9.
- Karana E., Pedgley O., Rognoli V., (2014). Materials Experience: Fundamentals of Materials and Design. Oxford: Elsevier.
- La Rocca F., (2016). Design e delitto. Critica e metamorfosi dell'oggetto contemporaneo. Milano: Franco Angeli.
- Lucibello S., (2018). Esperimenti di design. Ricerca e innovazione con e dei materiali. Trento: L ListLab.
- Myers W., (2012). Bio Design. nature. science. Creativity. New York: MoMA.
- Nimkurlat N., (2012). Hands on Intellect. Integrating Craft Practice into Design Research. International Journal of Design, Vol. 6.
- Verganti R., (2009). Design-Driven Innovation. Cambiare le regole della competizione innovando radicalmente il significato dei prodotti e dei servizi. Parma: Rizzoli Etas.
- Zafarmand S.J., Sugiyama K., & Watanabe M., (2003). Aesthetic and Sustainability: The aesthetic attributes promoting product sustainability. The Journal of Sustainable Product Design, 3, 173-186.

Autori

Lorenza Abbate
 Roberta Angari
 Pierluigi Antonini
 Laura Badalucco
 Mariangela Francesca Balsamo
 Eduardo Barbera
 Silvia Barbero
 Noemi Biasetton
 Luisa Bocchietto
 Emanuela Bonini Lessing
 Alessandra Bosco
 Antonio Bove
 Marco Bozzola
 Luca Bradini
 Valeria Bucchetti
 Fiorella Bulegato
 Mario Buono
 Francesco Burlando
 Alessio Caccamo
 Lucilla Calogero
 Cristian Campagnaro
 Sonia Capece
 Irene Caputo
 Giuseppe Carfagna
 Rossana Carullo
 Luca Casarotto
 Niccolò Casiddu
 Francesca Casnati
 Sara Ceraolo
 Camelia Chivaran
 Pietro Costa
 Vincenzo Cristallo
 Petra Cristofoli Ghirardello
 Enrica Cunico
 Erminia D'Itria
 Maria D'Uonno
 Federica Dal Falco
 Doriana Dal Palù
 Giorgio Dall'Osso

Francesco De Angelis
 Claudia De Giorgi
 Veronica De Salvo
 Chiara Del Gesso
 Serena Del Puglia
 Giuseppe Di Bucchianico
 Loredana Di Lucchio
 Nicolò Di Prima
 Alessandro Di Stefano
 Nicoletta Faccitondo
 Raffaella Fagnoni
 Marinella Ferrara
 Xavier Ferrari Tumay
 Irene Fiesoli
 Stefano Follesa
 Alessio Franconi
 Valentina Frosini
 Stefano Gabbatore
 Riccardo Gagliarducci
 Daniele Galloppo
 Antonello Garaguso
 Lorenzo Gerbi
 Claudio Germak
 Gian Andrea Giacobone
 Angela Giambattista
 Raffaella Giamportone
 Debora Giorgi
 Carlo Giovannella
 Giovanna Giugliano
 Silvia Imbesi
 Emanuele Ingrosso
 Matteo Iommi
 Elena La Maida
 Antonio Labalestra
 Carla Langella
 Elena Laudante
 Ami Licaj
 Giuseppe Losco
 Giuseppe Lotti

Sabrina Lucibello
 Emanuele Lumini
 Andrea Lupacchini
 Stefano Maffei
 Viktor Malakucz
 Michele Marchi
 Miriam Mariani
 Nello Alfonso Marotta
 Marco Marseglia
 Patrizia Marti
 Jacopo Mascitti
 Jonathan Mekinda
 Pietro Meloni
 Emanuela Merelli
 Giuseppe Mincoelli
 Simona Morini
 Leonardo Mostarda
 Martina Muzi
 Giovanna Nichilò
 Chiara Olivastrì
 Federico Orfeo Oppedisano
 Davide Paciotti
 Raffaele Passaro
 Amina Pereno
 Valentina Perricone
 Lucia Pietroni
 Daniela Piscitelli
 Gabriele Pontillo
 Claudia Porfirione
 Barbara Re
 Annamaria Recupero
 Raimonda Riccini
 Federico Rita
 Alessia Ronco Milanaccio
 Carmen Rotondi
 Alessandra Scarcelli
 Ciro Scognamiglio
 Laura Succini
 Giovanna Tagliasco

Davide Telleschi
 Francesca Toso
 Lorena Trebbi
 Annapaola Vacanti
 Fabrizio Valpreda
 Andrea Vendetti
 Francesca Vercellino
 Benedetta Verrotti
 Carlo Vinti
 Michele Zannoni
 Giulia Zappia