

Alberto Bassi, professore associato all'Università Iuav di Venezia, è direttore dei Corsi di laurea triennale e magistrale in Design dell'Università degli Studi di San Marino-Iuav di Venezia.

Scriva sulle riviste *Casabella*, *Auto & Design*, per l'inserto domenicale de "Il Sole 24 ore" e per "Il fatto quotidiano". Fra i volumi pubblicati, *Giuseppe Pagano designer* (con L. Castagno, Roma-Bari 1994); *La luce italiana. Il design della lampade 1945-2000*, Milano 2003; *Antonio Citterio industrial design*, Milano 2004; *Design anonimo in Italia. Oggetti comuni e progetto incognito*, Milano 2007; *Design. Progettare gli oggetti della vita quotidiana*, Bologna 2013.

Fiorella Bulegato, architetto, PhD in Disegno industriale e tecnologie dell'architettura all'Università di Roma La Sapienza, è ricercatore all'Università degli Studi della Repubblica di San Marino, dove è vicedirettore del Corso di laurea in disegno industriale, e insegna allo Iuav di Venezia. Si occupa di storia del design e scrive in riviste del settore. Fra le sue pubblicazioni: *Atlante e regesto delle opere in S. Polano*, *Achille Castiglioni tutte le opere 1938-2000*, Milano 2001; *Michele De Lucchi. Comincia qui e finisce là*, Milano 2004 (con S. Polano); *I musei d'impresa. Dalle arti industriali al design*, Roma 2008; *Il design degli architetti italiani 1920-2000*, Milano 2014 (con E. Dellapiana).

«Se non vi interessano gli altri, ciò che fanno e come agiscono, allora quello del designer non è un mestiere per voi. Se non siete curiosi, lasciate perdere».

Achille Castiglioni

€ 31,00 (U)

ISBN 978-88-917-0508-2



9 788891 705082

83.2.1.
A CURA DI ALBERTO BASSI E FIORELLA BULEGATO
LE RAGIONI DEL DESIGN

LE RAGIONI DEL DESIGN

a cura di Alberto Bassi e Fiorella Bulegato

DESIGN, ARTI
E COMUNICAZIONE



FrancoAngeli

Viviana Altafin · Laura Badalucco · Sebastiano Bagnara · Alberto Bassi · Riccardo Blumer
Alessandra Bosco · Massimo Brignoni · Serena Brovelli · Fiorella Bulegato · Silvia Gasparotto
Roberto Groppetti · Corrado Loschi · Luigi Mascheroni · Sergio Menichelli · Francesco Messina · Massimo Pitis · Simone Pozzi · Ramin Razani · Dario Scodeller · Gianni Sinni · Riccardo Varini · Michele Zannoni · Marcello Ziliani · Marco Zito · Alberto Zoni

Nella fase storica contemporanea – segnata da una profonda e necessaria messa in discussione dei modelli dominanti economici, sociali e culturali – appare utile tornare a riflettere sul ruolo del design. Dopo una lunga stagione di sostanziale debolezza è appropriato ragionare sul contributo del progetto alla definizione di approcci strategici e identitari utili a immaginare e progettare prodotti, sistemi e servizi human driven. Di fronte ai radicali cambiamenti che si sono imposti nei sistemi tecnologici e comunicativi, con la rete e il digitale, ma anche da nuove opzioni come open source e crowdsourcing, da approcci critical e hacking, diviene decisivo provare a chiarire, delineare ed affermare quali sono "le ragioni del design", qual è il suo significato e ruolo nell'attuale contesto. I contributi hanno origine da un'esperienza e condizione didattica e di ricerca molto speciali che si sono determinate all'interno dei Corsi di laurea in Design dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino-Università Iuav di Venezia.

San Marino University Press

Design, arti e comunicazione

San Marino University Press

Ispiratori della collana di studi sono i docenti e i ricercatori dell'Università degli Studi della Repubblica di San Marino animati dal proposito di far circolare i frutti migliori del proprio impegno in alcuni settori della Comunità scientifica. Per una corretta comprensione di questa offerta culturale è bene che il lettore venga avvertito di alcuni caratteri peculiari della collana derivanti, da un lato, dall'età relativamente giovane di questa Università – nata nel 1986 – e, d'altro lato, dalla scelta effettuata dai suoi organi direttivi di generare o coltivare conoscenze in segmenti particolarmente sensibili, sia per la storia sia per le prospettive di sviluppo, per la società sammarinese. I lavori pubblicati compongono una “miscellanea” e sono il risultato di un impegno congiunto dei ricercatori sammarinesi e di altri studiosi appartenenti a Università, non solo italiane. Non verranno comunque trascurate, anche sul piano della presentazione dei volumi, le differenze dei contenuti proposti nei singoli saggi. Questi riguarderanno elettivamente delle aree scientifico-culturali nelle quali i docenti sammarinesi hanno spesso raggiunto dei livelli di eccellenza. Vanno al riguardo citati gli studi storici (non di rado ispirati dalla straordinaria tradizione democratica di San Marino), i contributi giuridici permeati dai problemi del Diritto comune (dominante nell'ordinamento della Repubblica), i saggi sui disturbi dell'apprendimento (con particolare riferimento alla dislessia, le cui conoscenze sono giunte a un notevole grado di approfondimento presso il Dipartimento della Formazione) e infine i saggi sul Disegno industriale e sul trasferimento tecnologico, espressione di un forte impegno di ricerca del Dipartimento di Economia e Tecnologia. Si potrà poi cogliere in alcuni lavori l'eco dell'ampia interazione col mondo di un piccolo Stato come San Marino che a pieno titolo fa parte delle Nazioni Unite, dell'Organizzazione mondiale della sanità, del Fondo monetario internazionale e del Consiglio d'Europa.

Comitato scientifico

Giorgio Petroni
*Rettore Università
degli Studi
della Repubblica
di San Marino*

Alberto Bassi
*Dipartimento
di Economia
e Tecnologia*

Paulo Butti De Lima
*Dipartimento
di Studi storici*

Vincenzo Gasbarro
*Dipartimento
di Studi biomedici*

Luigi Guerra
*Dipartimento
della Formazione*

Piergiorgio Peruzzi
*Dipartimento
di Studi giuridici*

Patrizia Violi
*Dipartimento
della Comunicazione*

LE RAGIONI DEL DESIGN

Progetto, ricerca, università

Viviana Altafin
Laura Badalucco
Sebastiano Bagnara
Alberto Bassi
Riccardo Blumer
Alessandra Bosco
Massimo Brignoni
Serena Brovelli
Fiorella Bulegato
Silvia Gasparotto
Roberto Groppetti
Corrado Loschi
Luigi Mascheroni

Sergio Menichelli
Francesco Messina
Massimo Pitis
Simone Pozzi
Ramin Razani
Dario Scodeller
Gianni Sinni ·
Riccardo Varini
Michele Zannoni
Marcello Ziliani
Marco Zito
Alberto Zoni

a cura di

Alberto Bassi e Fiorella Bulegato

San Marino
University Press

FrancoAngeli



I
-
U
-
A
-
V

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI
DELLA REPUBBLICA DI SAN MARINO

UNIVERSITÀ IUAV DI VENEZIA

CORSI DI LAUREA
IN DESIGN

Coordinamento redazionale Alessandra Bosco
Progetto grafico Gianni Sinni
Illustrazioni Fupete

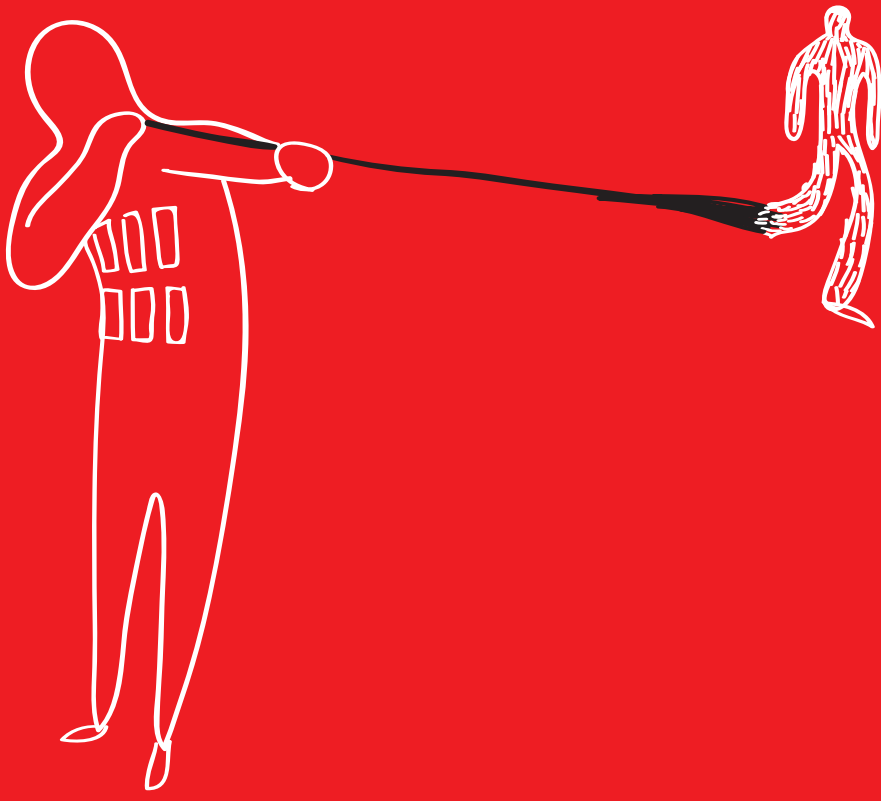
Copyright © 2014 by FrancoAngeli s.r.l., Milano, Italy.

Ristampa	Anno
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9	2014 2015 2016 2017 2018 2019 2020 2021 2022 2023

L'opera, comprese tutte le sue parti, è tutelata dalla legge sui diritti d'autore.
Sono vietate e sanzionate (se non espressamente autorizzate) la riproduzione in ogni modo e forma (comprese le fotocopie, la scansione, la memorizzazione elettronica) e la comunicazione (ivi inclusi a titolo esemplificativo ma non esaustivo: la distribuzione, l'adattamento, la traduzione e la rielaborazione, anche a mezzo di canali digitali interattivi e con qualsiasi modalità attualmente nota od in futuro sviluppata).

Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633. Le fotocopie effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale, possono essere effettuate a seguito di specifica autorizzazione rilasciata da CLEARedi, Centro Licenze e Autorizzazioni per le Riproduzioni Editoriali (www.clearedi.org; e-mail autorizzazioni@clearedi.org).

Stampa: Digital Print Service srl - sede legale: via dell'Annunciata 27, 20121 Milano;
sedi operative: via Torricelli 9, 20090 Segrate (MI) e via Merano 18, 20127 Milano.



Professione e didattica per il progetto

Marco Zito

Soltanto designer, qualificati come professionisti o ricercatori, potranno insegnare design nella scuola [...] Gli insegnanti di design dovrebbero continuare la loro attività professionale, anzi essere incoraggiati in questa.

Gino Valle (1965, p. 89)

Ho avuto la fortuna di avere Gino Valle allo Iuav di Venezia come insegnante di composizione architettonica, meraviglioso anche il suo lavoro di designer e il suo rapporto con l'industria. Forte anche dell'affermazione di Valle faccio una semplice considerazione: se insegno il progetto penso sia meglio progettare il più possibile... Allora le mie riflessioni, anche in questa occasione, saranno più incentrate su come trasferire tale esperienza nella pratica universitaria.

Questo scritto è quindi un racconto che descrive un percorso personale, nella ricerca di una possibile trasmissione del fare, filtrata e controllata da un processo di traduzione in forma didatticamente corretta.

Tale processo verifica, in qualche modo, l'efficacia pedagogica di un designer/docente.

All'interno di un'università del progetto ritengo che sia molto difficile trasmettere la complessità del progetto del prodotto di disegno industriale (almeno in alcuni precisi e specifici laboratori) se non se ne possiede esperienza diretta e contemporanea.

Se consideriamo un laboratorio di design del prodotto, dove l'esercizio didattico è "simulazione" di un processo progettuale il più possibile prossimo alla realtà produttiva, è imprescindibile la conoscenza della stessa; ovviamente la posizione che si assume all'interno di una condizione accademica può essere critica nel senso più positivo e soprattutto propositivo del termine.

Il racconto che segue comprende l'interpretazione del mondo della professione e la relazione che si stabilisce con un certo tipo di didattica attraverso un processo di trasmissione e scambio di dati, e quindi di saperi, non automatico.

PROFESSIONE

180 | 181

La professione del designer è caratterizzata da innumerevoli variabili legate al tipo di problema (progetto) di cui è richiesta la soluzione. Diverse tipologie di prodotto, differenti committenze, tecnologie e processi produttivi connessi a molteplici logiche di mercato, investimenti, fasce di prezzo dell'oggetto finito e forme di comunicazione, così come diversi fruitori, costituiscono un'equazione a più incognite la cui soluzione è affidata, in buona percentuale, al designer.

Ogni progetto racconta cioè una storia diversa dettata dalle cosiddette condizioni di contorno che, più in generale, sono i contesti storici, economici, sociali, culturali ecc. dentro i quali si sviluppa. Tali condizioni sono raramente prevedibili, sono materia mutevole che può essere modellata esclusivamente da uno spirito creativo. E il processo creativo si alimenta di dati che fluiscono e, allo stesso tempo, determinano una fitta rete di scambi la cui struttura è costituita da persone, materiali, tecnologie, linguaggi e mezzi di controllo dell'intero atto "costruttivo". Il designer è una specie di regista in grado di gestire e governare la complessità del percorso che si chiama progetto, non una figura solitaria al centro del processo creativo.

Per dirigere questa orchestrazione, il designer è obbligato a mantenere e a difendere una posizione contemporanea, anzi d'avanguardia. L'industria, l'azienda e la committenza in generale esigono dal progettista proposte inedite, che guardino al futuro e utilizzino al meglio le tecnologie a disposizione, ma la stessa area delle innovazioni, intesa come bacino centrale cui attingere i dati per il progetto, non deve essere considerata come una costante, anzi è forse il luogo che più di altri richiede un'interpretazione appunto creativa e costantemente aggiornata.

Il progetto di disegno industriale diventa ancora più significativo e interessante nel momento in cui l'innovazione viene espressa dal trasferimento di contenuti tra tipi di progetto e discipline diverse. In questo senso, lo scambio tra aree può produrre cortocircuiti positivi che generano innovazione e, ovviamente, il controllo di tale processo assume un grado di difficoltà maggiore. L'abilità e il talento del designer risiede allora nella capacità di raggiungere un risultato coerente, di "buon design" che, fra l'altro, non sacrifichi il valore estetico. Ad esempio, in nome della sostenibilità e dell'innovazione, a volte citate a sproposito, abbiamo visto prodotti che rinunciando al valore estetico non possono dirsi compiutamente oggetti di design.

DIDATTICA

Come avviene con il progetto generato all'interno della dimensione professionale, la didattica è il luogo privilegiato per lo scambio di dati e saperi che, elaborati, definiscono quel percorso che chiamiamo processo progettuale.

La didattica ha però senso di esistere solamente se produce un dialogo e un confronto. Didattica intesa come capacità di trasferire informazioni in grado di evolvere all'interno di un percorso di crescita. Ovviamente parliamo di dati, saperi e informazioni criticamente modificabili che non intendono trasmettere un metodo univoco.

Il metodo progettuale, sostanzialmente, se visto e interpretato come un percorso lineare, non esiste. La sua efficacia risiede infatti nella possibilità di modificarlo in "corso d'opera". Didatticamente, il successo della trasmissione del sapere e soprattutto del *fare*, consiste nella capacità di fornire una *coscienza critica elastica* capace di tracciare vie "sinuose" pronte a gestire le incognite.

Il progetto è quindi rappresentabile con una curva più o meno complessa, in cui le incognite di percorso sono forse il valore più importante da comunicare nella didattica, i vincoli e l'apparente imprevisto sono le opportunità e non i limiti.

Per allenare il futuro di progettista nei confronti di un mondo che evolve e muta quotidianamente è necessario fornire insieme elementi critici, tecnici e culturali in grado di trasformarsi in *tools* per smontare e quindi controllare le componenti del problema. Proprio la scomposizione ordinata di un processo complesso è uno dei principi che risponde con efficacia alla esigenza di istruire un progetto e gli stessi strumenti di "smontaggio" saranno quelli che, usati in modo appropriato, disegneranno il prodotto.

PROCESSI DI TRADUZIONE

Possiamo individuare due luoghi privilegiati in cui avviene la ricerca: l'industria e l'università.

La ricerca condotta all'interno dell'industria è spesso condizionata dalle logiche generali del mercato e spesso l'industria possiede mezzi e tecnologie di cui l'università non dispone (almeno nel nostro Paese). Per contro, la ricerca condotta dall'università è "libera" e può dunque godere di un campo d'azione critico e creativo più ampio.

Paradossalmente, entrambe le situazioni possono presentare spazi incompleti, non finiti che probabilmente, quando condivisi, rappresentano i luoghi più interessanti e fecondi per produrre innovazione. È ovvio che la conoscenza dei due ambiti, da parte di chi guida la ricerca, è condizione di base per il successo dell'azione pedagogica. La stretta collaborazione tra i due soggetti, nella chiarezza delle competenze, dei ruoli e delle responsabilità, può produrre un'azione positiva che mette in equilibrio e in relazione i due spazi incompleti generando un nuovo sistema per la gestazione del processo progettuale innovativo.

In questo senso, e tornando al concetto di regia, le figure in grado di gestire lo scambio sono quei docenti che conoscono il mondo della produzione e insieme l'ambiente accademico, assumendo così il ruolo di "traduttori" capaci di trasmettere in termini comprensibili e soprattutto utili, i dati complessi che giungono dall'industria e in generale dalla contemporaneità.

TRASFERIMENTO DELL'ESPERIENZA

Il controllo del processo creativo in ambiente professionale utilizza "automatismi" generati dall'esperienza. Alcuni passaggi del percorso assumono velocità maggiorate, l'interpretazione del protocollo di progetto può essere paragonata alla lettura di uno spartito musicale da parte di "orecchie esperte".

La traduzione e il trasferimento dell'esperienza professionale in senso pedagogico comporta un rallentamento, un cambiamento di ritmo e una generale rielaborazione dei dati che hanno generato il prodotto finito. Si tratta di una rilettura critica a ritroso dell'esperienza che obbliga a una riscrittura pedagogicamente comprensibile e sufficientemente

aperta alle interpretazioni creative affinché il sistema di scambio abbia valore.

Una didattica efficace deve produrre risultati inediti, sorprese e non conferme, non siamo di fronte ad un esercizio matematico che sottende a un unico risultato e gli esiti inaspettati possono contenere innovazione. In tal senso, il trasferimento dell'esperienza non coincide con la trasmissione, come già accennato, del metodo (che sarebbe un'imposizione censoria della creatività) ma *dei* metodi.

L'esperienza è quotidiana: l'evoluzione giornaliera dei materiali e delle tecnologie, influisce più di ogni altra cosa sul progetto di disegno industriale. La "fissità" di un solo metodo non sarebbe in grado di gestire le incognite derivate dai mutamenti "in corso d'opera" che, in quanto cambi di direzione, garantiscono la possibilità di sperimentare.

La sperimentazione è quasi sinonimo di libertà, una libertà tanto più efficace tanto più si conoscono i processi, i materiali, le tecnologie e, in generale, le possibilità offerte dai *tools* per stressare (in senso positivo ovviamente) la progettazione e tentare dunque di percorrere vie innovative o quantomeno inedite.

182 | 183

L'ARTEFATTO È UN TESTO

Tutti i principi che istruiscono, controllano e permettono di governare il progetto di disegno industriale del prodotto sono contenuti nel prodotto (artefatto) stesso.

Il prodotto, azzardo un paragone, è un testo, un libro aperto che il progettista/docente deve saper leggere al pubblico: gli studenti.

I principi appunto, gli strumenti che si traducono in forma, le questioni proprie del basic design, le proporzioni, la simmetria, i rapporti tra i volumi, la teoria del colore, il controllo e le relazioni dello e con lo spazio, la tattilità, la geometria delle superfici, il suono prodotto, le indicazioni d'uso etc. sono i capitoli del testo che stiamo cercando di analizzare.

La capacità di leggere e tradurre tale testo è essenzialmente legata alla conoscenza approfondita dei materiali e delle tecnologie che insieme ai processi produttivi influiscono, ovviamente, sulla sua stesura definitiva. Il testo va letto sotto la giusta luce, prima ad occhio nudo, poi con la lente d'ingrandimento arrivando all'uso del microscopio. E la conoscenza del testo dovrebbe permettere una lettura capace di iniziare in qualsiasi suo punto.

Piccola parentesi senza commento che sarebbe ovvio: a proposito di testo scritto e prodotto/testo, in questo momento sto scrivendo con un tablet dotato di interfaccia *touch-screen* e comando vocale, se fossimo nel 1950 forse starei scrivendo con una nuovissima Lettera 22.

Tornando al nostro prodotto/testo le lezioni all'interno dei Laboratori di disegno industriale del prodotto dovrebbero ospitare sui tavoli tanti libri e tanti prodotti contemporaneamente.

E a proposito di docenti/designer sono celeberrime le pirotecniche lezioni di Achille Castiglioni. Ne ricordo una tenuta allo Iuav nell'ottobre 1997, coordinata da Sergio Polano, due ore di racconto e lettura pubblica di testi/prodotti, compresi gli esperimenti degli studenti, il tavolo dell'attuale aula Tafuri a palazzo Badoer invaso da una meravigliosa collezione di oggetti dotati di contenuti pedagogici straordinari.

PERCHÉ E COME IL PRODOTTO CONTIENE LA TEORIA DELLA PROGETTAZIONE

Sembrerà banale o scontato, il testo/prodotto produce messaggi inequivocabili ed esprime una specie di costante: il testo/prodotto è semplicemente la prova della chiusura di un percorso complesso. La prova finale, il test, la dimostrazione, il risultato, punto.

Il prodotto può essere scomposto in capitoli, note e citazioni, è iconografia "diretta", ha la capacità di relazionarsi con lo spazio e con il tempo, ha la capacità di comunicare materia,

forma e tecnologia di produzione. È la storia sociale, estetica, delle tecnologie dei materiali, la vita delle forme che si offre come un testo pronto per essere letto, assorbito, usato.

La teoria della progettazione richiede un linguaggio estremamente complesso che, come sopra indicato, può trovare la giusta dimensione all'interno del prodotto stesso.

La percezione estetico-funzionale di un prodotto è determinata non dal disegno del progettista ma da un processo la cui complessità può essere restituita e contenuta solo nell'oggetto stesso.

Come si può descrivere una superficie complessa se non osservandola sotto la giusta luce? Come si può percepire una texture o un trattamento di finissaggio se non guardando e utilizzando il tatto? Come si può comprendere la connessione tra le componenti se non smontando le parti stesse? Come possiamo capire l'efficacia d'uso dell'oggetto se non lo utilizziamo? E così via.

Non stiamo leggendo un testo critico sul prodotto, stiamo leggendo *il* prodotto.

ALBERTO MEDA DOCENTE, LA SCUOLA NELLA SCUOLA

Alberto Meda non ha bisogno di presentazioni: conosciutissimo a livello mondiale come progettista è invece poco noto nelle vesti di docente.

La cultura di Meda consiste nella possibilità di dotare gli oggetti di un alto valore estetico, oggetti capaci di comunicare in modo semplice e onesto i connotati di avanzato contenuto tecnico. Non a caso, qualcuno lo ha definito "l'ingegnere dal volto umano".

Ho avuto la fortuna di affiancarlo per cinque anni all'interno del Laboratorio di design di materiali e tecnologie innovative per il design, presso il Corso magistrale in Disegno del prodotto dell'Università Iuav di Venezia.

Il valore didattico della lezione di Meda risiede nella capacità, azzarderei, "umanistica" di saper trasferire la complessità di un'esperienza professionale caratterizzata da un altissimo livello di applicazione delle tecnologie innovative.

Il processo di traduzione attuato da Meda utilizza come "testo" il prodotto stesso. Fondamentali le lezioni presso il suo studio-laboratorio di Milano, dove il contatto diretto con modelli, prototipi, schizzi, campioni di materiali etc. diventa passaggio indispensabile per la costruzione del principio che controlla il progetto e la comprensione profonda dello stesso.

Affascinanti le complesse articolazioni del pensiero e del processo progettuale narrate a voce e illustrate da un segno, dal disegno a mano in presa diretta, in grado di comunicare precisamente e intellettualmente un fare che sta alla base del mestiere, inteso nel senso più nobile del termine.

Le sue lezioni allo Iuav hanno generato un "volano" virtuoso, uno stimolo dell'intelligenza progettuale durato anche dopo la chiusura del suo rapporto con l'Università.

In questo senso Meda, rispetto a quanto sto scrivendo, ha rappresentato una scuola nella scuola, quello che si chiama, semplicemente, un maestro.

IL PROGETTO BREAKING THE MOULD, UNA RICERCA "CIRCOLARE"

L'esperienza di seguito descritta dimostra l'efficacia di un certo modo di concepire la didattica.

Il cerchio si apre con il Laboratorio di design del prodotto, prosegue con una tesi di laurea, esce dall'Università per costituire un gruppo di lavoro multidisciplinare autofinanziato e rientra tra le mura accademiche grazie a un assegno di ricerca tutt'ora in corso.

Nel 2010 ho tenuto un Laboratorio di design del prodotto, con Simone Bellan, presso il Corso di laurea magistrale in design del prodotto dell'Università Iuav di Venezia; il tema trattato esplorava le possibilità di sperimentare principi innovativi nella lavorazione e pro-

duzione del vetro di Murano. Il laboratorio ha conseguito una serie di risultati decisamente interessanti tanto da attirare l'interesse di riconosciute vetrerie muranesi per la realizzazione dei prototipi ma soprattutto ha portato alla costituzione di un gruppo di studenti con i quali stiamo lavorando attualmente anche in ambito professionale.

Il lavoro iniziato all'interno del Laboratorio è evoluto in una tesi di laurea multidisciplinare che indagava le potenzialità produttive del distretto muranese e le relazioni commerciali mirate a un certo turismo colto.

Discussa la tesi, il gruppo di lavoro ha deciso di ampliare le competenze e allargarsi a una dimensione realmente multidisciplinare.

Il progetto *Breaking the Mould** (www.breaking-the-mould.com) comprende designer, esperti dei materiali e della produzione, grafici, web designer e videomaker e la fondamentale collaborazione con la vetreria Salviati di Murano. Nel dettaglio vi partecipano: Marco Zito (designer); Aut: Riccardo Berrone (designer), Luca Coppola (grafico), Federico Bovara (web designer); Chiara Onida (designer); Anna Perugini (designer); Tommaso Cavallin (scienziato dei materiali); Matteo Stocco (videomaker); Dario Stellon (responsabile produzione Salviati).

184 | 185

Le sperimentazioni messe in atto indagano le possibilità di utilizzare materiali innovativi (tessuti ceramici, fibre di carbonio, geopolimeri e compositi) per la realizzazione di stampi non convenzionali, da cui il titolo del progetto, per la soffiatura del vetro. I risultati hanno generato una specie di catalogo nel quale si testimonia in varie forme il processo di ricerca, di alto contenuto comunicativo, tanto da meritare un riscontro internazionale approdato in tre esposizioni in prestigiose gallerie come la Direktorenhaus Gallery a Berlino, il Laboratorio 2729 a Venezia e infine The Aram Gallery a Londra. Gli stessi allestimenti delle mostre sono stati pensati e progettati dal collettivo, interpretando nel vero senso il progetto multidisciplinare.

In questo caso, l'efficacia della didattica è messa alla prova nel momento in cui si confronta con il mondo reale della produzione del prodotto, della "messa in scena" dello stesso, dell'organizzazione degli eventi, delle relazioni commerciali etc.

Mentre scrivo la sperimentazione continua grazie a un assegno di ricerca universitario che finanzia il progetto sviluppato in stretta collaborazione tra il ricercatore e l'azienda.

Gli appunti stesi cercano di esprimere una serie di riflessioni fondata sulle esperienze, diverse e a volte lontanissime tra loro, del fare progetto e sulla possibilità di tradurle in principio didattico.

Mi permetto ancora un'ultima osservazione: sarebbe meraviglioso se l'accademia, nel momento in cui stabilisse le competenze di un docente per insegnare le discipline progettuali privilegiasse la valutazione dei progetti.

Rimango convinto che ci sono pubblicazioni perfette, "sintesi intellettuali del fare" in bellissima prosa tridimensionale.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

CROSET, P.-A., SKANSI, L. (2010). *Gino Valle*.
Milano: Electa.

MUNARI, B. (1981). *Da cosa nasce cosa: appunti
per una metodologia progettuale*. Roma-Bari:
Laterza.

PICCHI, F. (2005). *Alberto Meda*. Milano: Abitare
Segesta.

POLANO, S. (2001). *Achille Castiglioni: tutte le
opere 1938-2000*. Milano: Electa.