

N.1

OTTOBRE 2014

GRATIS

ISSN 2385-1260

**SICILIA
INFORMA**

NOTIZIE SUL DESIGN INSULARE

Marte e Venere in Soggiorno | FFF – Form Follows Function | Musità
Vivo D’Emilio | Tito D’Emilio | Design in Sicilia | MDA | ProTesi
Design Now | (Di)segni Contemporanei | 5 Luoghi Comuni sulla Creatività



EDITORIALE

di **Dario Russo**

Chi ha detto che in Sicilia non ci sono industrie? Certo, a dispetto della sua forma triangolare e del Triscele (simbolo siciliano di eterno movimento), il triangolo industriale s'è sviluppato al Nord, nel dopoguerra, attivando quel tessuto che ha reso possibile il disegno industriale in Italia. Niente "miracolo economico" in Sicilia, in un Sud che qualcuno ritiene incapace di sviluppare alcunché, dove ogni progetto sembra condizionato dall'aridità d'un territorio in cui "nevica fuoco". Eppure, in Sicilia ci sono oggi tantissime aziende, medio-piccole, imprese, familiari e personali, attività produttive di diversa natura, anche piccole industrie, caratterizzate da contaminazioni artigianali oppure botteghe artigiane tout court, foriere di una cultura materiale ormai in via di estinzione (patrimonio prezioso), e gruppi di progettisti che utilizzano tecnologie evolute, come le stampanti 3D, affrontando il progetto in toto, dall'ideazione alla produzione, in direzione imprenditoriale.

In Sicilia ci sono, in particolare, alcune aziende che potremmo definire "design-oriented", che collaborano col Dipartimento di Architettura (Università di Palermo) in termini di formazione, e segnatamente col Laboratorio di disegno industriale tenuto da chi scrive (Corso di Laurea in Architettura), con brief e investimenti su prototipi e comunicazione. Caruso Handmade (Palermo), Palumbo Marmi (Palermo), Vivo D'Emilio (Catania) e Musità (Salemi): a loro è dedicato il primo numero di "Sicilia InForma", perché hanno puntato sul progetto, riversando il proprio know-how nelle aule universitarie, dando opportunità agli studenti-allievi architetti e investendo concretamente per raggiungere un effetto commerciale. Così, hanno finanziato la stampa di queste pagine, per diffondere i risultati del proprio lavoro e contribuire alla definizione di un network del design siciliano, aperto a tutte le aziende, ai progettisti e a chi crede nel valore socio-culturale del design. Tale strategia ha un prestigioso precedente storico, "Ottagono", la rivista che trae il nome delle otto importanti aziende che la fondano, negli anni sessanta, col preciso intento di legare la cultura del progetto ai propri arredi, spesso progettati dai migliori architetti italiani, documentando strategicamente la loro attività: ecco come si salda il rapporto tra azienda, designer, comunicazione, distribuzione e mercato.

Ma chi sono i progettisti, i neo-designer, i designer del futuro (prossimo) che

sono chiamati a riprogettare l'Isola, a innervare un territorio così povero di progetti concretati e così denso di cultura materiale? Una dozzina di anni fa, è stato fondato a Palermo un Corso di Laurea in Disegno industriale, grazie alla propulsiva attività di Michele Argentino e Vanni Pasca, ai quali va riconosciuto il merito di aver contribuito alla formazione di centinaia di designer siciliani, soprattutto negli anni tumultuosi che hanno contrassegnato lo sprint iniziale. Alcuni di loro sono andati all'estero, altri lavorano tra Roma e Milano, altri ancora restano qua e non demordono, lottando contro i mulini a vento oppure costruendo, dal nulla, qualcosa d'insolito e abbondantemente sperimentale. Da qualche anno, inoltre, esiste in Sicilia una Delegazione regionale dell'ADI (Associazione del Disegno Industriale), che stimola la formazione di diverse attività e occasioni legate al design, soprattutto nella parte orientale dell'Isola (tra Catania, Siracusa e Ragusa, ma non solo). A Catania, per esempio, è presente una Laurea Triennale in Design (diretta da Vanni Pasca), fondata dall'Accademia di Belle Arti Abadir, con workshop specialistici tenuti da docenti e professionisti di grande qualità. Sempre a Catania, Marzio D'Emilio rilancia l'attività di Tito D'Emilio (storico negozio insignito da un Compasso d'Oro) con l'ideazione del brand Vivo D'Emilio e mille altre scoppiettanti iniziative. Inoltre, hanno luogo diversi eventi, come "Design What's Up", scaturiti dalla mente di Alfio Cicala, autore anche di "Design in Corso", nella barocca e bellissima Noto. Alla Kore di Enna, si susseguono workshop di design del prodotto, tenuti da autorevoli progettisti (siciliani e non). Nella valle dei templi, ad Agrigento, prende campo una Mediterranean Design Association (MDA), mettendo a segno una suggestiva Summer School volta alla valorizzazione e alla comunicazione dei Beni Culturali. Nello stesso tempo, Castelbuono è teatro della seconda edizione di Design in Town, una sorta di Summer School i cui docenti e studenti sono chiamati a elaborare, in tempo record, progetti concreti per il territorio. Tutto ciò, che costituisce solo un insieme di spunti più che un elenco delle tante altre interessanti attività, non è ancora un network ma può diventarlo, se abbandoniamo visioni privatistiche del progetto e della formazione per abbattere le barriere che fanno, della Sicilia, piccole isole nell'Isola.

4 Marte e Venere in Soggiorno

La libreria Catullo di Caruso Handmade
di **Elia Maniscalco**

6 FFF – Form Follows Function

Esercizi di strategia per un design che si rinnova
di **Giulia Ciliberto**

8 Musità

Un oggetto inebriante
di **Dario Russo**

10 Vivo D'Emilio

Il fermento dell'energia creativa siciliana
di **Diana Tema**

14 Tito D'Emilio

Il mercante divulgatore: una storia esemplare
di **Pier Paolo Peruccio**

16 Design in Sicilia

Percorso e strategie
di **Vincenzo Castellana**

17 MDA

Srotoliamo il design
di **Federico Picone**

18 ProTesi

Materiali di design
di **Elisabetta Di Stefano**

19 Design Now

Riflessioni sulla mostra Design Eco-logico
di **Benedetto Inzerillo**

20 (Di)segni contemporanei

Pseudo-completamento dei monumenti distrutti dal terremoto del 1968 nella Valle del Belice in Sicilia
di **G. Massimo Ventimiglia**

21 5 Luoghi Comuni sulla Creatività

che puoi sfatare in 48 ore
di **Emanuele Viora**

22 Segnalazioni

SOMMARIO

Sicilia InForma
n.1 | Ottobre 2014
Periodicità annuale

Direttore responsabile
Dario Russo

Redazione
Tiziano Aglieri-Rinella
Fabrizio Avella
Vincenzo Castellana
Marzio D'Emilio
Elisabetta Di Stefano
Santo Giunta
Benedetto Inzerillo
Angelo Pantina
Luigi Patitucci
Pier Paolo Peruccio
Federico Picone
Cesare Spósito

G. Massimo Ventimiglia
Pasquale Volpe
Sergio Zito

Art director
Manfredi Pumo

Copertina
Antonio Scontrino, TeTris, 2014
(progetto di Laura Costanzo
per Caruso Handmade)

Pagina centrale
Filippo M. Nicoletti, Ballerina,
2014 (progetto di Gloria Pavone
per Palumbolab)

Collaboratori
Marco Beccali
Giulia Ciliberto

Roberto Conigliaro
Daniela Guercio
Elia Maniscalco
Federico Russo
Diana Tema
Emanuele Viora

Stampa
Zeta Printing srl

col parziale contributo
del DARCH

Editore
Dario Russo
Palermo

siciliainforma@gmail.com
www.110elab.com
+39 392 3511793



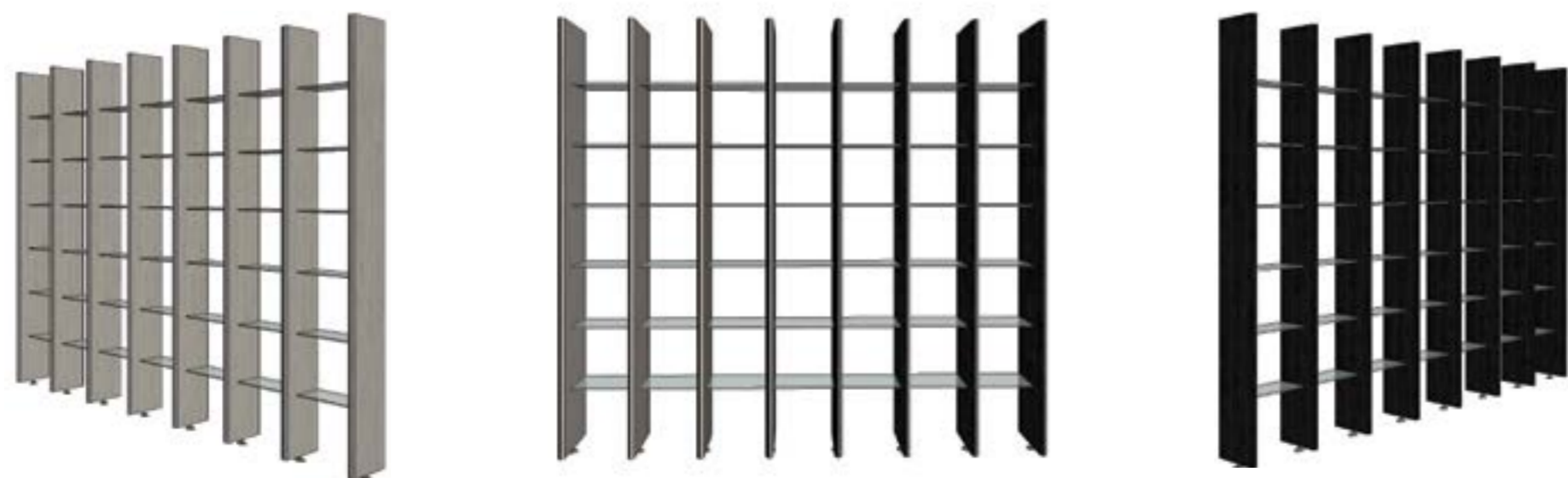
MARTE E VENERE IN SOGGIORNO

La libreria Catullo di Caruso Handmade



Quando ci si trova a osservare la libreria di Laura La Mendola (Caruso Handmade 2014), si ha subito la sensazione di avere di fronte qualcosa di complesso nella sua semplicità: meglio ancora, si prova un senso di tensione trascendentale simile a quello scaturito dalla vista di una cattedrale. E *Catullo*, questo il nome della libreria, è veramente uno spazio dove sacro e profano si mescolano in un gioco di significazioni e rimandi racchiusi in un guscio stabile, immobile, in equilibrio perfetto ed equipotente in ogni sua parte: il suo dinamismo è tutto interiore. Magistrale sintesi di miti antichi e segreti sussurrati nel tempo, *Catullo* cessa presto di essere "libreria" per diventare archetipo: archetipo di una classe di oggetti d'arredamento, è vero, ma soprattutto archetipo di una struttura narrativa antica, che diviene cammino iniziatico alla riscoperta della spiritualità. L'essenza di *Catullo* risiede nell'armonica contrapposizione tra contrari o, per dirla con le parole del poeta visionario William Blake, nella tensione tra opposti complementari. La teoria degli opposti vede, infatti, questa tensione come motore mobile della vita, assumendo che questa discenda proprio dalla lotta per l'affermazione continua e ciclica dei poli estremi di quella dicotomia metafisica entro la

quale Uomo, Dio e Natura convivono: bene e male, amore e morte, Marte e Venere, Yin e Yang, bianco e nero, nella loro vorticosità generano il divenire. E tutta l'arte, la vita e la storia scaturiscono da quei momenti in cui queste categorie di opposti si ritrovano uniti in armonia, dove cioè, secondo la tradizione orientale, Yin e Yang generano il Tai Chi, l'unione delle parti. Dice il saggio: «Date un'occhiata a questo filo di seta: un'estremità è Yin, l'altra è Yang. Qual è più importante? Risposta: è il filo di seta in sé ad essere importante» (Cheng Man-ch'ing, *Cheng-Tzu's Thirteen Treatises on T'ai Chi Ch'uan*, North Atlantic Books, Berkeley, 1993, p. 21). Quest'approccio, lungi dall'essere un'interpretazione squisitamente esotica e *naïve*, è invece un *leitmotiv* della storia della filosofia: è ciò che sta alla base di quel certo dualismo, fondamento di innumerevoli sistemi filosofici e sintetizzabile nella contrapposizione spinoziana tra *res cogitans* ed *extensa*, tra il pensato e il percepito, tra l'Io e l'Altro, tra l'Umano e il Divino. Alla maniera di una *nuga*, la libreria di Laura La Mendola si fa pretesto semplice per affrontare discorsi complessi con perfetta simmetria. Mentre *Catullo* disquisisce del confine tra amore e odio, amore e morte attraverso una



2

bagatella e in poche battute, così *Catullo* – e quindi Laura La Mendola – in altrettante poche battute progettuali, affronta i temi binari classici del design: la dicotomia forma/funzione, i rapporti tra funzione e materia, tra idea e forma con un *substratum* fortissimo di riferimenti letterari, filosofici, artistici ancor prima che progettuali *tout court* e ciò che ne deriva è un intreccio di contrapposizioni legate a doppio filo. La prima di queste è quella data dal gioco tra le dimensioni effettive della libreria e l'insieme di vuoti dei vari ripiani che genera un *non-spazio* solidamente presente su un'intera parete. La seconda antitesi è di tipo materico laddove l'imponenza della struttura in legno è alleggerita dai ripiani in metacrilato trasparente. Infine, l'ossimoro bianco/nero, dato dall'accostamento di ebano e rovere, restituisce il significato di una scacchiera sulla quale muovono le mosse della partita più antica del mondo, quei principi raggruppati in opposte fazioni che regolano il divenire.

di Elia Maniscalco

1. Sandro Botticelli, *Venere e Marte*, 1482, National Gallery, Londra.
2. Laura La Mendola, libreria *Catullo*, Caruso Designlab 2014, viste laterali e frontale.
3. Stoa di Attalo, ricostruzione del 1951, Atene.
4. Libreria *Catullo*, render di Saverio Albano.



3



4

FFF

FORM FOLLOWS FUNCTION

ESERCIZI DI STRATEGIA PER UN DESIGN CHE SI RINNOVA

Nell'ambito del design, i luoghi delegati alla formazione hanno spesso svolto un fondamentale ruolo di codifica disciplinare, favorendo la messa a punto di approcci progettuali pienamente espressivi del proprio contesto storico e culturale. In tal senso, la serie di scacchiere in legno che Josef Hartwig progettò all'interno del Bauhaus nei primi anni Venti rappresenta un esempio particolarmente appropriato: a cominciare dalla versione denominata *Model XVI*, vera e propria icona della storia del design a tutt'oggi in produzione da parte dell'azienda svizzera Naef, l'intera serie riflette un tentativo a dir poco esemplare di tradurre in forma materiale i paradigmi di carattere teorico che permearono la vicenda della celebre scuola tedesca durante il suo primo periodo di attività.

Josef Hartwig, nato a Monaco nel 1880 e formatosi in giovanissima età come scultore e scalpello, lavorò al Bauhaus dal 1921 al 1925 in qualità di maestro artigiano dell'officina di scultura e falegnameria; fu in tale contesto che, sperimentando l'uso di molteplici materiali e metodi di lavorazione, egli ideò e realizzò la sua serie di scacchiere, secondo un approccio improntato a una continua dialettica fra pensiero progettuale e tecnologia produttiva.

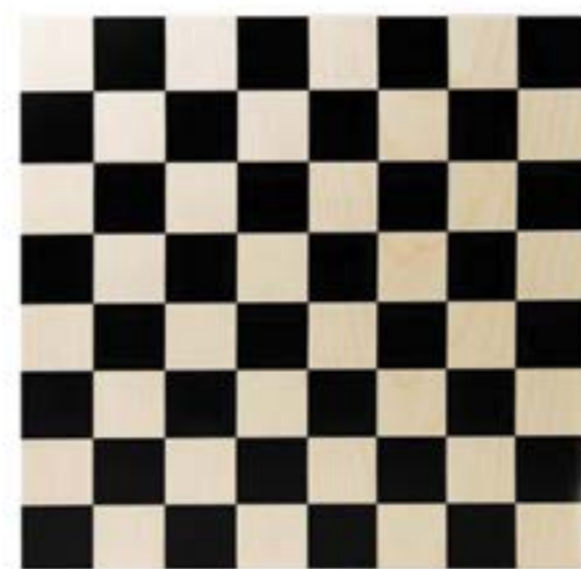
Nei modelli di Hartwig, in linea con le istanze di riduzione e astrazione del linguaggio formale programmaticamente attuate all'interno del Bauhaus nel corso degli stessi anni, gli scacchi appaiono contraddistinti da forme essenziali sviluppate a partire dalle figure elementari del quadrato, del cerchio e del triangolo. Anche nell'ottica di standardizzarne il più possibile la produzione, le dimensioni e le proporzioni dei pezzi dipendono sempre dall'impiego di rigorosi criteri di natura stereometrica; il caso del *Model XVI*, i cui pezzi derivano tutti da specifiche rielaborazioni della forma del cubo, risulta in tal senso emblematico: le diagonali dei pedoni misurano quanto il lato del quadrato che corrisponde alla base degli altri pezzi; la diagonale di tale quadrato, a sua volta, misura come la lunghezza del bordo delle caselle sul piano della scacchiera; le sagome dei pezzi, infine, sono studiate per incastrarsi perfettamente all'interno dell'apposita custodia.

La revisione attuata da Hartwig nei confronti del gioco degli scacchi non si limita però al piano puramente estetico. La principale intuizione, attorno a cui il designer sviluppò un vero e proprio percorso di ricerca, risiede nel principio secondo cui la forma dei pezzi debba riprodurre il solo e unico movimento che essi sono in grado di compiere sulla superficie della scacchiera: si spiegano così le forme squadrate di pedoni e torri, le conformazioni



1

di Giulia Ciliberto

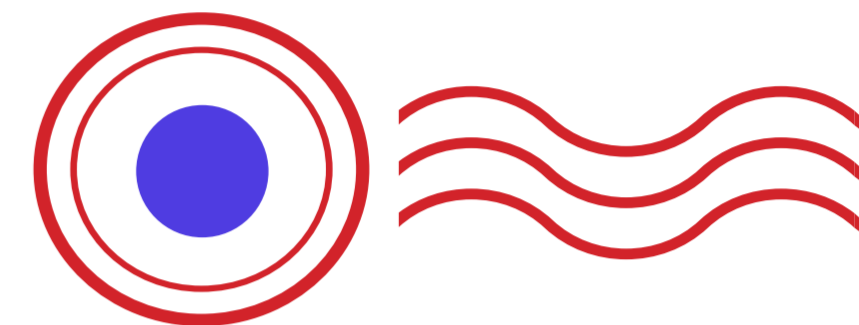


2

oblique degli alfieri, le strutture a "L" dei cavalli e l'aspetto dei solidi posti sulle sommità dei re e delle regine. Coerentemente ad altre diverse esperienze svolte in seno al Bauhaus in merito alla progettazione di accessori ludici e didattici, l'intento di Hartwig era quello di reinterpretare il gioco degli scacchi in senso contemporaneo, favorendone nuove e inedite chiavi di lettura: attraverso un totale rigetto del tradizionale vocabolario stilistico, un gioco da sempre praticato quale fedele imitazione della battaglia fra due eserciti avversari assumeva ora la connotazione di attività prettamente intellettuale, di pura strategia. Non solo: l'autoevidenza nella configurazione dei pezzi, facilitando a chiunque una più immediata comprensione delle regole del gioco, contribuiva ad affrancare quest'ultimo da una secolare condizione di esclusiva appartenenza ai domini culturali dei ceti sociali più agiati.

Tali aspetti concorrono, nel loro insieme, a individuare nelle scacchiere di Hartwig una serie di prodotti emblematici dei principali postulati ideologici che furono alla base dell'esperienza del primo Bauhaus: in accordo con l'idea gropiusiana secondo cui, nella progettazione degli oggetti, sia la padronanza dei moderni processi produttivi e delle più aggiornate tecniche di lavorazione dei materiali a dover guidare lo sviluppo della ricerca sul piano formale, gli scacchi di Hartwig codificarono un magistrale modello di applicazione del noto principio per il quale "la forma segue la funzione", nell'ottica di promuovere un profondo rinnovamento di ordine estetico, tecnologico e culturale. Alla luce della loro valenza paradigmatica, un percorso mirato alla rilettura di simili esperienze progettuali può rappresentare, al giorno d'oggi, un interessante esperimento didattico. In tal senso è significativo il lavoro svolto da Lidia Cannella, allievo architetto al III anno del Corso di Laurea in Architettura dell'Università di Palermo, all'interno del Laboratorio di disegno industriale tenuto dal prof. Dario Russo (A.A. 2013/2014). Il corso, incentrato sul tema dell'arredo per la casa, prevedeva la collaborazione fra gli studenti e diverse aziende attive sul territorio siciliano, con l'intento di assecondare un proficuo scambio di sinergie fra il contesto accademico e quello del panorama produttivo locale. In collaborazione con l'azienda Palumbo Marmi di Trabia (PA), Lidia ha scelto di reinterpretare il *Model I* della serie di scacchiere ideate da Hartwig: parallelamente a un accurato approfondimento del progetto originale dal punto di vista storico, l'allievo architetto ne ha sondato le potenzialità di adattamento alle attuali tecnologie di lavorazione del marmo, effettuando variazioni volte a ottimizzare qualitativamente e quantitativa-

vamente il processo produttivo. La scacchiera, che entrerà a breve in produzione da parte dell'azienda, costituirà il capofila di una nuova linea di prodotti in marmo particolarmente attenti al design e al suo universo disciplinare. Nel riproporre, così come il suo antesignano, un modello basato sul confronto diretto fra progettazione e produzione, l'intervento di Lidia trasmette un ulteriore, importante valore educativo: l'impiego della storia come parametro in grado di indirizzare virtuosamente il design nel mondo contemporaneo, favorendo l'attivazione di nuovi cicli di vita.



1. Josef Hartwig, scacchiera Model XVI, legno d'acero laccato, Staatliches Bauhaus, 1924 (dettaglio della custodia).

2. Josef Hartwig, scacchiera Model XVI, attualmente prodotta da Naef.

3. Lidia Cannella, modello della scacchiera Chesslab, Palumbolab 2014, ph Fabio Florio.



3

Musità

Un oggetto inebriante

di **Dario Russo**

Dal Rinascimento in poi – che ci piaccia o no – l'Italia ha cessato la sua funzione di faro culturale dell'Occidente. Negli ultimi tempi, in seguito alla crisi economica che ancora ci attanaglia, le cose sono precipitate verso un basso, ben al di là del fondo, nel quale appena trent'anni fa nessuno avrebbe mai immaginato di scavare. Eppure, nel mondo, si riconoscono all'Italia tre primati, nel design, nella moda e nel cibo: le tre "A" italiane (Arredamento, Abbigliamento, Agro-alimentare) ovvero le tre "F" inglesi (Furniture, Fashion, Food). In particolare, in Sicilia, nonostante l'esportazione di un Versace e di ½ Dolce & Gabbana (per quanto riguarda la moda) e di una millenaria cultura materiale senza però un vero sistema industriale (per quanto riguarda il design), il settore che ha sempre dato grandi soddisfazioni è quello agro-alimentare: la straordinaria qualità del cibo legata all'altrettanto straordinaria qualità climatica dell'isola.

In questo settore policromo e variegato, che insieme ai Beni Culturali e Paesaggistici rappresenta l'intrinseca ricchezza di questa terra e una concreta opportunità di rinascita economica (e più in generale culturale), i vini siciliani nell'ultimo ventennio hanno fatto un salto qualitativo, con produzioni biologiche e di provenienza certificata, riscuotendo grande successo. L'apporto del design, nei casi più illuminati, ha giocato un ruolo importante nello sviluppo di progetti relativi alla corporate image (immagine aziendale), packaging, ideazione e comunicazione di eventi; ma ancora tanto altro ci sarebbe da fare, per rendere più performante l'attività di quelle aziende che manifestano, nell'isola, una sensibilità progettuale prospettica. In questa direzione, sembra procedere la giovane azienda vinicola Musità, con tre brand di prodotto, apprezzata all'estero e vincitrice di prestigiosi premi internazionali (Decanter World Wine Awards e International Wine Challenge), che si apre al mondo del design per vocazione spontanea e per scelta programmatica.

Quest'anno, puntando sul valore della ricerca e della sperimentazione progettuale, Musità lancia un Contest all'interno del Laboratorio di disegno industriale condotto da chi scrive (Corso di Laurea in Architettura LM4, Scuola Politecnica dell'Università di Palermo). L'obiettivo è la progettazione di un innovativo contenitore di vino da tre litri, più precisamente una scatola di cartone che contiene una busta piena di vino. Per differenziarsi dai prodotti concorrenti, Musità richiede l'ideazione d'un oggetto di forte impatto comunicativo, ben diverso dai bag-in-box in circolazione. Le parole-chiave del brief sono: eleganza e sobrietà. La sfida consiste nel riprogettare un prodotto comune facendolo diventare un oggetto "unico" all'interno di un budget necessariamente contenuto. L'oggetto Musità deve spiccare sugli scaffali di un supermercato o di un'enoteca con una forma riconoscibile e un look accattivante, perché il target non è soltanto chi usa quotidianamente il prodotto ma anche chi, invitato a cena, non vuole portare la solita bottiglia di vino e trova nel contenitore Musità un originale oggetto da regalo.

Molto fruttuosa è la partecipazione del designer siculo-lombardo Luca Gnizio, finanziata da Musità. Gnizio, nonostante la sua giovane età, ha maturato notevole esperienza distinguendosi sia in ambito nazionale sia internazionale, con un'attitudine verso il riuso e il riciclo, senza perdere di vista l'appeal estetico del prodotto (www.fordesignfor.it). Ciò, oltre all'abbattimento dei costi di produzione e alle possibilità tra l'arte e il design in termini neo-dadaisti (si pensi ai celebri sgabelli dei fratelli Castiglioni o ai prodotti-istallazioni dei Droog Design), rende possibile un maggior radicamento al territorio e alle sue risorse, aprendo una prospettiva eco-sociale che funziona benissimo anche in termini di comunicazione.

Gli studenti del Laboratorio che scelgono Musità (avendo l'opportunità di scegliere tra cinque aziende che operano nell'arredamento e nell'ambito dell'agro-alimentare) entrano in contatto con l'azienda e le sue concrete



1. Vista esterna della cantina.
2. La vendemmia.
3. Fontana Bianca, dove si produce il Nero d'Avola.
4. La cantina di notte.
5. Davide Di Dio, CrystalVino, 2014, ph Antonio Scontrino.



necessità produttive, lavorano su un brief di progetto, si confrontano con diversi studiosi e professionisti e sviluppano un progetto in 12 settimane (dal processo di produzione alla comunicazione integrata al prodotto). Cinque di loro accettano la sfida e raggiungono l'obiettivo, e cioè la progettazione e la realizzazione di un prototipo (o di un modello in scala) in grado di risolvere la complessità dei fattori che sostanziano il design: economico, funzionale, tecnico-produttivo, estetico, simbolico, semantico ecc. Massimo Arculeo fa leva sul territorio, in particolare sulla torre del Castello di Salemi, realizzando un parallelepipedo chiuso da un coperchio che funge anche da base per sollevare il rubinetto (funzionalmente posto in basso) all'altezza di un calice (Wine-in-Tower). Carlotta Fazio adotta lo stesso escamotage (sempre per sollevare il rubinetto all'altezza del calice) con un meccanismo semplice e intuitivo (WineUp), in modo da utilizzare l'oggetto al centro del tavolo, proprio come una bottiglia, con una forma curva caratteristica e un materiale (cartone) piacevole al tatto. Livia La Barbera gioca invece sul rapporto tradizione-innovazione, configurando la classica cassetta dell'uva per accogliere la busta piena di vino; così basa il suo progetto sul riuso, con accorgimenti grafici che conferiscono un sapore antico (Re-Wine). Angela Cacciatore, dopo mille e una notte insonne, avvolge il sobrio contenitore di cartone in un setoso foulard intriso di decori islamico-siculi (Wine-in-Fashion), rilanciando sinergicamente i tre settori di punta del Made in Italy cui abbiamo fatto riferimento all'inizio (design, moda, agro-alimentare). Davide Di Dio, infine, realizza un suggestivo antiprisma costituito da due facce poligonali connesse da un ciclo di triangoli, che si presenta quasi totalmente nero, con un'unica faccia triangolare colorata, in sintonia con le atmosfere del vino e carica di inebrianti riflessi visivi (CrystalVino). Questo progetto viene scelto dall'azienda per farne un prototipo e valutarne la produzione industriale. Nel frattempo, il buon Di Dio viene spedito, sempre a spese dell'azienda, in vacanza a Selinunte, con la fidanzata, per riflettere sul futuro o meglio (ri) progettario. Mica male per uno studente di belle speranze.

VIVO

D'EMILIO

di Diana Tema

Il fermento dell'energia creativa siciliana

È la fucina creativa del design ed è targata D'Emilio, dal nome dell'unico imprenditore nel settore della distribuzione italiana insignito del Compasso d'Oro alla Carriera. E non solo, perché il brand Vivo D'Emilio si fonda sul principio del giusto equilibrio fra prezzo e qualità, dove qualità significa la sicurezza di un nome che per quasi 60 anni seleziona e vende i migliori e più innovativi oggetti d'uso, davvero il meglio della produzione internazionale. Vivo D'Emilio è sinonimo della qualità, ma anche un emblema per dimostrare che – se si investono energie e idee – è possibile avere qualità e bellezza a un prezzo ragionevole. Anzi: ragionevolissimo. Una soluzione d'arredo nata da una riflessione di Marzio D'Emilio, figlio di Tito D'Emilio, sul mondo contemporaneo e sulle nuove esigenze del vivere.

Ma nell'ottica di costruire un brand, Marzio D'Emilio ha voluto fare di più. Ha voluto dare spazio alla creatività italiana e siciliana. L'idea è di costruire un'intera collezione, ma le aspettative si sono rivelate inferiori al risultato ottenuto. E infatti, alle spalle di questa nuova collezione – capace di allinearsi con le più moderne proposte d'arredo – c'è uno staff di esperti e di emergenti che sta via via "costruendo" la proposta targata Vivo.

Due le iniziative grazie alle quali Vivo D'Emilio è diventato il brand che apre le porte ai giovani designer: un concorso e un laboratorio di design industriale realizzato in partnership con l'Università di Palermo.

L'esperienza di Vivo Designlab è stata una vera e propria rivelazione. Gli studenti del corso, guidato dal professore Dario Russo, hanno ragionato sulla prototipazione di alcune componenti d'arredo: sedute, tavolini, oggetti. Fra questi, sono stati selezionati e fanno ora parte della collezione Vivo D'Emilio cinque designer e relativi prototipi: Gianfranco Fucarino con la sua WooDress (una sedia in legno con struttura a incastro che si ottiene da una sola tavola e può essere montata facilmente senza colla o viti), Rita Di Franco con Metalcut (una libreria, ricavata da un unico piano di laminato metallico, ispirata alle opere di Lucio Fontana), Floriana Gentile con Red-On-White (un tavolino basso con un piano capace di ruotare e moltiplicare la superficie del tavolo), Fabrizio Tantillo con Climbing (una parete attrezzata versatile, flessibile e componibile con elementi cubici e mensole che si arrampicano sui pannelli che la compongono) e Luigi Margagliotta con Ambigue (una seduta che si ispira ai principi di leggerezza, semplicità e molteplicità, un prodotto



1



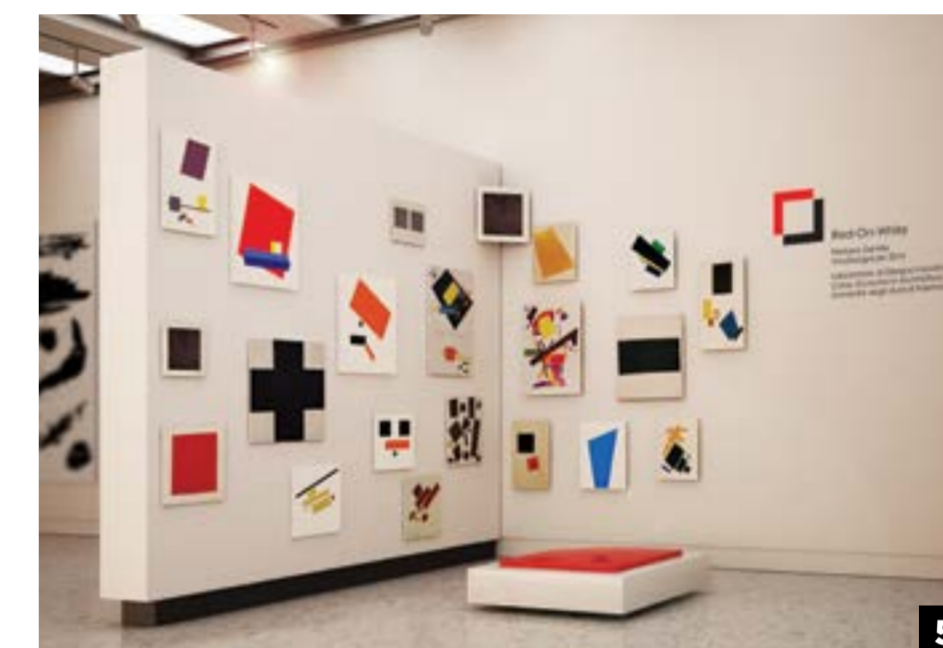
2



4



3



5

agile, versatile, ripiegabile e double face). Ma non solo l'idea e l'ingegnerizzazione del progetto hanno permesso agli studenti-designer emergenti di vincere questa opportunità. Anche l'abilità di collocare il pezzo sul mercato – ricercando materiali e studiando la giusta fascia di prezzo – è stato elemento valutato dal team di esperti che ha selezionato i prodotti vincitori.

Allo stesso modo, il concorso, "Design, What's Up?", ancora in fase di svolgimento (si concluderà a febbraio 2015, ndr.), ha permesso di conoscere il panorama di emergenti (anche in questo caso, come per Vivo Design Lab) squisitamente siciliani. Perché un po' di sano campanilismo non guasta. Sei i designer finora ospitati nelle vetrine del concept store di Vivo D'Emilio e fra questi c'è anche Andrea Branciforti, il ceramista di Caltagirone la cui collezione "Improntabarre" a breve sarà portata ad Homi dal team della Them (altra creatura di Marzio D'Emilio, recentemente eletto all'interno dell'ADI come delegato al settore Distribuzione e Servizi, nel campo della distribuzione dell'oggettistica di design). Ad Homi la Them porterà anche le ceramiche di Luigi Pulvirenti, raccolte nella collezione Kalacte, a dimostrazione che la tradizione della ceramica siciliana ha trovato una sua naturale evoluzione nella contemporaneità.

"Design, What's up?", realizzato dalla Tito D'Emilio in collaborazione con la 2CWorkshop Design, la Fondazione Ordine degli architetti P.P.C. di Catania, l'Ordine degli architetti di Catania, l'Adi e l'Aipi, ha intercettato e promosso le migliori idee dei designer e dei creativi siciliani per costruire una collezione di oggetti per il nostro vivere quotidiano, capaci di raccontare il Sud e il suo desiderio profondo di riappropriarsi del proprio tempo e dei propri spazi.

Tutto questo e molto altro ancora è Vivo D'Emilio: un pacchetto completo che parte dal concetto che abitare una casa significa viverla senza compromessi.

1. Gianfranco Fucarino, libreria WooDress, Vivo Designlab 2014.

2. Luigi Margagliotta, poltrona Ambigue, Vivo Designlab 2014.

3. Rita Di Franco, libreria Metalcut, Vivo Designlab 2014.

4. Fabrizio Tantillo, parete attrezzata Climbing, Vivo Designlab 2014.

5. Floriana Gentile, tavolino Red-on-White, Vivo Designlab 2014.

6. Andrea Branciforti, Etna, Improntabarre, 2007.



6



TITO D'EMILIO

Il mercante divulgatore: una storia esemplare

“Venite all’Unieuro market! Sabato e domenica ogni bambino riceverà gratis un pesciolino rosso... se riuscirà a pescarlo!” è il jingle inventato da uno straordinario “mercante di utopie”, al secolo Oscar Farinetti, il fondatore di Eataly, per invitare le famiglie albesi, siamo alla fine degli anni settanta del secolo scorso, a ritirate un pesce rosso nel suo supermercato di elettrodomestici e, *ça va sans dire*, ad acquistare un frigorifero, un forno, un frullatore o altri prodotti per la casa. Tuttavia il marketing di quegli anni non sempre raggiunge gli stessi livelli di sofisticazione. Il più delle volte appare aggressivo, quasi arrogante, volto soltanto a competere sul fronte della riduzione di prezzo e ad appiattare la figura del mercante-venditore.

Tito d’Emilio non ci sta. Figura quasi leggendaria nel campo dell’arredamento in Sicilia, ma non solo, D’Emilio nel 1955 apre nel centro di Catania un piccolo avamposto del design (leggi bottega per la vendita di elettrodomestici) e dopo aver operato brillantemente in quel settore per un decennio decide di sottrarsi al perverso gioco dei prezzi al ribasso e di orientare un po’ alla volta la sua attività verso la qualità del servizio e delle competenze professionali da offrire al cliente. Inizia a vendere anche cucine in metallo con angoli arrotondati, naturale prosecuzione dell’elettrodomestico di grandi dimensioni, realizzate sui modelli provenienti da oltre oceano; da quelle in metallo, alle cucine in legno: Tito d’Emilio è tra i primi a proporre nel sud Italia i sistemi modulari Boffi, che trovavano già ampio consenso a Milano come a Torino. Avverte quindi la necessità di formare le persone al buon gusto, di educare una clientela stabilendo con essa un rapporto intimo, costruito un

po’ alla volta dopo aver violato lo spazio sacro della cucina, con l’introduzione prima di un frigorifero, poi di un piano cottura e infine di altri elementi indispensabili nella cucina borghese.

Molti prodotti, come i mitici mobili scandinavi, vengono da lui scelti direttamente durante i viaggi esplorativi condotti nel nord Europa, e presentati nello show-room in anticipo rispetto a molti suoi concorrenti.

Il negozio diventa una sorta di bottega-laboratorio in cui si vende ma anche si progetta e si compiono operazioni di rifinitura, montaggio e personalizzazione. La sfida è quella di saper informare e promuovere prodotti di qualità, distinguendosi come intermediario qualificato anche in una regione periferica. Questa cifra caratteriale e il suo *savoir-faire* sono stati premiati nel 2008 con un Compasso d’Oro alla carriera nel settore della distribuzione, un premio a un “mercante coraggioso e divulgatore” - come si legge nella motivazione - che “ha contribuito a far conoscere e apprezzare le migliori aziende e i migliori prodotti italiani e stranieri, assai prima che addivenissero alla notorietà”. “Il mio motto - spiega Tito D’Emilio - è sempre stato quello di dare al cliente un corretto controvalore; una volta stabilito un contratto, io devo seguirlo con un servizio perfetto e intero, come intero è stato il suo denaro. In tutti questi anni ritengo di non aver mai cambiato la filosofia che ha determinato le mie scelte aziendali e credo quindi che il mercato mi abbia premiato per essere riuscito negli anni a mantenere una coerenza di comportamento”.

1. Uno scatto storico della presentazione al mercato siciliano di STRIPS by ARTFLEX.
2. Lo show-room Tito D’Emilio di Largo Paistello 2 a Catania nel 1955.
3. Lo show-room nel 1960.
- 4-5-6-7. L’attuale show-room.

La sua capacità di anticipare le mode, e di porsi come antenna sul territorio per captare le direzioni più interessanti della cultura del progetto, è la parte più straordinaria del suo lavoro coltivato con umiltà e passione, cura del dettaglio e delle relazioni con i clienti anche attraverso immancabili racconti aneddotici su imprese e progettisti.

Il negozio è oggi articolato in più divisioni: dalla lista nozze - vero *must* per i novelli sposi - all’arredamento, inteso nell’accezione francese di *decoration d’intérieur*, all’illuminazione, al bagno, al contract e al dipartimento con i prodotti più tecnici quali impianti di alta fedeltà, telefonia e televisori.

Nel 2009 il figlio di Tito, Marzio, fonda il marchio “Vivo D’Emilio”, un brand che si colloca come costola del negozio principale e che controlla l’intera fase di progettazione e di produzione in relazione stretta con una selezione di aziende e laboratori artigiani rigorosamente italiani. Da qui, il Vivo Designlab, un centro di ricerca sul progetto a trecentosessanta gradi sviluppato all’interno del Corso di Studi in Architettura dell’Università di Palermo, per alimentare il serbatoio dell’innovazione di prodotto e di processo anche in una direzione pragmaticamente commerciale.

di Pier Paolo Peruccio



Design in Sicilia

PERCORSO E STRATEGIE



Il punto di vista di queste poche riflessioni che seguono abbraccia un arco temporale che richiederebbe una ricerca scientifica sul tema con analisi, approfondimenti e comparazioni. Tuttavia, la riduzione mira a concentrare i sapori verso la definizione di un racconto che possa sinteticamente tracciare i valori di una narrazione, più che di una storia. Il punto di vista riguarda un osservatore che, dall'interno di una delegazione territoriale ADI, scruta le dinamiche più generali e trasversali che investono l'ideazione, la realizzazione e la commercializzazione di prodotti di varia specie.

Nella storia della Sicilia, è indubbio che il design, inteso più largamente come cultura del progetto, ha dato vita – e continua a farlo – a episodi di grande qualità. In un approccio epistemologico, la vicenda Ducrot-Basile segna certamente i primi esempi di produzione industriale in Europa. La grande produzione seriale dei prodotti Ducrot impose, già in quegli inizi novecenteschi, non solo l'applicazione di avanzate tecniche, soprattutto nelle verniciature, ma un più moderno sistema di commercializzazione e distribuzione dei pezzi in catalogo. Non a caso, l'azienda si alleò con consorelle d'oltralpe che ne rafforzarono la produzione anche come terzista. Queste dinamiche dimostrano un certo clima di vivacità culturale che investiva l'intera Europa; e la Sicilia fu senz'altro dentro questi flussi.

Nell'ambito delle questioni storiche, gli apparati della borghesia nascente sono legati a vicende d'imprenditoria della produzione e commercializzazione. La famiglia Florio, per esempio, appartiene a quella classe che richiede il nuovo stile: il Liberty. Le sue produzioni riguardano gli arredi, le ceramiche, i filati, ma soprattutto la lavorazione del tonno e del vino. Per interi decenni questa tipologia di mercato ha contraddistinto la produzione e il commercio in Sicilia.

Il buco delle due guerre porta allo sviluppo, con il dopoguerra e il boom degli anni cinquanta, della chimica. Il discorso di Enrico Mattei a Gagliano è emblema di questo percorso che coinvolge tutto il comparto a dispetto dell'elettronica (Olivetti). Gran parte dei polimeri utilizzati per la realizzazione degli utensili per la casa e dei prodotti d'arredo furono prodotti dagli stabilimenti di Milazzo, Priolo e Gela.

Più recentemente, negli anni ottanta, ha preso campo a Catania il tentativo d'individuare un distretto di produzione dell'elettronica che, nel frattempo faceva fatica ad affermarsi. Negli anni novanta, l'individuazione dei comparti, alias distretti produttivi, ha dato la possibilità di definire i bacini e le specificità. In questa definizione, ha assunto forza quello che oggi rimane il comparto più importante d'Europa: il distretto agroalimentare della Sicilia sud occidentale (Scoglitti, Vittoria, Ragusa, Pachino e tutta la Piana di Palagonia per le arance).

1. Vincenzo Castellana, Antonio Scontrino e Dario Russo alla conferenza Cultura e Design, Taormina 2014.

2. Vincenzo Castellana e Marinella Ferrara incontrano gli allievi del Politecnico di Milano al Salone del Mobile, 2014.

Il valore produttivo di tali aree sembrava poter essere stimolato dalle azioni politiche che avevano portato alla definizione dei distretti; tentativo, però, miseramente fallito. La qualità dei bacini produttivi rimane in piedi grazie alla qualità delle azioni imprenditoriali e alle iniziative private, in alcuni casi portate avanti dalle associazioni di categoria. Durante questo corso, la definizione e la formazione di alcuni progettisti ha portato il design siciliano ad affermarsi sul territorio nazionale e internazionale.

La scuola di Palermo, prima con la professoressa Anna Maria Fundarò e poi con il professor Vanni Pasca, hanno reso fertile il terreno formativo. Più recentemente, a Catania l'Accademia Abadir ha attivato un Corso di Laurea in Design e Comunicazione Visiva che, sul modello di un percorso didattico nordeuropeo, imposta l'offerta formativa su registri laboratoriali attraverso continui workshop.

Dal 2008, la costituzione della delegazione ADI Sicilia permette che forze ed energie nell'ambito della produzione, del progetto e della formazione possano essere stimolate nella costituzione di un vero network d'ambito. L'avventura della Farm Cultural Park di Favara è l'esempio del convogliarsi di queste energie che, soprattutto nel social design, mostrano la loro forza. Mentre alcune recenti iniziative dimostrano l'attrattiva che, soprattutto attraverso il food, più largamente la nostra isola determina. Una di queste è "Design in Town", sbarcata in Sicilia tra la fine di luglio e l'inizio di agosto 2014, con laboratori, lezioni, riflessioni, condivisione che hanno vitalizzato e coinvolto la gente di Castelbuono, nonché importanti aziende come Fiasconaro. Il food, realtà produttiva prevalente nel nostro territorio, necessità di essere affrontata nell'ambito di un'azione di design strategico, ovvero il progetto del sistema prodotto attorno a una qualità ricorrente del cibo, e non solo, in Sicilia.



ADI ASSOCIAZIONE
PER IL DISEGNO
INDUSTRIALE
DELEGAZIONE SICILIA

MDA
MEDITERRANEAN
DESIGN
ASSOCIATION

Srotoliamo il design

di Federico Picone

Tre rotoloni di carta, larghi un metro e lunghi quanto basta per progettare soluzioni per migliorare la fruizione dei beni culturali. Tavoli all'ombra degli ulivi e dei templi di Agrigento, matite, qualche gomma, squadre, cento penarelli e una lavagna per gli studenti e i docenti che a luglio hanno partecipato, a Casa Pace nel cuore della Valle dei Templi, alla prima Summer School targata MDA-Mediterranean Design Association, dal titolo Open air project laboratory for Cultural Heritage use.

Tra sopralluoghi, brainstorming, incontri e attività laboratoriali, docenti e protagonisti del mondo del design hanno guidato gli studenti a ideare concept per soluzioni infrastrutturali, servizi e sistemi per la fruizione dei beni culturali, prendendo spunto proprio dalla ricchezza, materiale e immateriale, della Valle dei Templi. Al termine di un'intensa settimana di lavoro secondo un approccio creativo e non convenzionale, i tre gruppi in cui sono stati suddivisi gli studenti hanno avuto il piacere di "srotolare" i propri progetti a pochi metri dal Tempio della Concordia. Illustrati uno dopo l'altro, rigorosamente in doppia lingua, i tre lavori hanno dato vita a un unico concept, che ha proposto interventi che hanno spaziato dalla fruizione multisensoriale del bene architettonico fino alla progettazione territoriale. Una macchina del tempo che restituisca al visitatore la realtà dell'epoca del bene e una mongolfiera da cui abbracciare con un solo sguardo la vastità della Valle dei Templi sono solo alcuni degli spunti che i progetti hanno affidato ai docenti, al pubblico e alle istituzioni presenti durante la cerimonia di chiusura della Summer School.

"Colore, ambiente e progetto" è stato il focus intorno al quale ha ruotato questo primo appuntamento di MDA, il Centro Internazionale di Ricerca e Formazione attivo nel campo dell'Environmental Design, nato da pochi mesi con l'ambizioso obiettivo di promuovere design e progettazione ambientale legati alla matrice culturale del Mediterraneo. I primi progetti sono stati "srotolati". Proprio nel centro del Mediterraneo, in Sicilia.

1. Studenti della Summer School in fase creativa.

2. Il prof. Giovanni Anceschi, l'amministratore del Distretto turistico regionale Valle dei Templi Gaetano Pendolino e il direttore del Parco della Valle dei Templi Giuseppe Parello durante l'esposizione dei lavori.

3. Il prof. Mario Bison, Direttore scientifico MDA, illustra metodi progettuali.



ProTesi

Materiali di Design

di Elisabetta Di Stefano



ProTesi. Materiali di design è un'iniziativa di editoria elettronica volta a "promuovere progetti che meritano una menzione concreta, così come concreti sono i risultati che raggiungono", secondo le parole di Dario Russo, docente del Corso di Studi in Disegno industriale presso l'Ateneo di Palermo, nonché ideatore e coordinatore di questa stimolante trovata.

Già il titolo della collana è evocativo: la T maiuscola spezza il nome in due parti che però rimangono strettamente congiunte; in tal modo indirizza lo sguardo al contempo verso il passato e verso il futuro, come Giano bifronte. Ciascun fascicolo della collana illustra, attraverso un'accattivante veste grafica, un progetto che è stato presentato come Tesi (di Laurea) e che, pertanto, costituisce l'apice e la conclusione di un percorso formativo. Ma al contempo, la parola "protesi", la cui etimologia greca rinvia al significato di "porre in avanti", orienta lo sguardo verso il futuro professionale. Attraverso la divulgazione (è questo lo scopo della collana) i progetti migliori potranno farsi conoscere dalle aziende e, i più fortunati, avranno la possibilità di entrare nella produzione industriale. Attualmente la collana illustra sette "tesi". DesignSicily di Angela Graci è una rivista cartacea free press dedicata al design siciliano, e ha l'obiettivo di promuovere l'opera e le idee sia dei giovani progettisti attivi in Sicilia sia di quelli che hanno lasciato la loro terra per cercare fortuna altrove. Sempre nell'ambito della comunicazione, e più specificatamente nel settore della "corporate image", si inserisce la tesi di Gabriele D'Asaro (Identità dinamiche) che ripensa il logo del Corso di Studi e presenta un progetto che si estende dall'ideazione del marchio fino alla declinazione dello stesso nei vari artefatti comunicativi e persino nei gadget. Tra il gadget, il gioco e l'allusione alla filosofia zen si colloca la tesi di Silvia Maimone, in cui l'oggetto, una sorta di portapenne, deve essere costruito secondo la tecnica degli origami. In questo progetto dal nome allusivo, OriGame, l'attenzione si sposta dal prodotto, essenziale nelle sue forme, al processo, cioè alla giocosa costruzione del gadget. L'aspetto ludico predomina nella tesi di Melania Romeo che, nostalgicamente, ridisegna in modo più pratico e accattivante il noto gioco RisiKo. Il nome Wart (fusione delle parole inglesi WAR e ART) richiama sia la strategia bellica del gioco sia un'opera d'arte, dato che questo progetto si può trasformare in un coloratissimo complemento d'arredo da appendere alla parete. Tra gioco e proposta didattico-sociale si pone la tesi di Federica Suter che presenta un Libro sensazionale, capace di stimolare sinesteticamente i fruitori. I colori sono associati a elementi materici e a forme

geometriche e musicali; l'obiettivo è quello di avviare una giocosa collaborazione tra bimbi non vedenti e normodotati. Un taglio didattico mostra anche la tesi di Claudia Scandura (Della Casa. Tovaglietta per occasioni formali) che in un'epoca dominata dal fast food vuole riportare l'attenzione sul codice delle buone maniere. La tovaglietta, presentando la mise en place di una cena galante, vuole unire funzionalità e cultura, secondo la convinzione che il design è tale solo se trasmette conoscenza. Infine, la tesi di Claudio Mannino (Fast death) si inserisce in modo critico e dissacratorio nel quadro di un design di impronta ecologica che prospetta soluzioni di riuso o di riciclo nel rispetto dell'ambiente. Si tratta di un progetto di forte impatto sociale, dallo scopo più comunicativo che funzionale, in cui, attraverso il ricorso a tecniche di guerrilla marketing e di marketing virale, Claudio Mannino mira a scuotere le coscienze puntando i riflettori sui cinici processi di produzione della carne. Alcune di queste tesi presentano progetti pronti a lanciarsi sul mercato, altre hanno piuttosto valore comunicativo e culturale ma aprono un dibattito di ricerca e sperimentazione, tutte però mostrano l'entusiasmo dei giovani designer siciliani, e forse, ProTesi, contribuendo a diffondere le loro idee, potrà aiutarli a farsi strada verso la progettazione di un mondo migliore.



DESIGN NOW

di Benedetto Inzerillo

Riflessioni sulla mostra Design eco-logico

La classificazione che ha differenziato il design dall'ecodesign non ha più significato: il progetto contemporaneo deve andare nella direzione unica della sostenibilità del processo produttivo, del prodotto e dei comportamenti che quest'ultimo saprà innescare. Le esigenze ambientali sono prerequisiti del design contemporaneo e i progetti futuri scaturiranno sempre più dallo studio delle richieste funzionali, semantiche e ambientali che possono nascere dal rapporto tra l'uomo e la terra su cui vive. Se siamo in grado di progettare modi per renderci la vita difficile, possiamo progettarne altri per risolvere i nostri problemi. L'impatto ambientale dei prodotti, dei servizi e delle infrastrutture che ci circondano si determina, fino all'80%, in fase di progetto. Le scelte operate in questa fase modellano i processi che sono alla base dei prodotti che usiamo, dell'energia e dei materiali necessari a realizzarli, delle diverse modalità del loro utilizzo quotidiano e di ciò che accade loro nel momento in cui non ci servono più. Oggi sono numerosi i progettisti che, con forza, si impegnano nel creare servizi e infrastrutture molto meno dannosi per la biosfera di quelli attualmente in uso. Il design sostenibile non nasce nell'urgenza ambientale e nelle pagine che i media gli dedicano. La storia del design lo testimonia attraverso i numerosi progetti che nel corso dei decenni sono stati realizzati rispettando criteri di sostenibilità.

Per capire meglio cosa si intende per design sostenibile, a costo di apparire esagerati, si potrebbe tranquillamente affermare che, in questo momento storico, il design sostenibile non è altro che un buon progetto di design. Infatti, non rispettare certi criteri di sostenibilità, progettare senza tener conto del problema ambientale e della crescente sensibilità da parte della gente, significa agire fuori dal tempo e, probabilmente, non avere mercato. Le aziende si rendono conto che la sostenibilità è per loro un'opportunità da sfruttare e non un limite; basti pensare alla possibilità di minimizzare i costi delle risorse oppure alle occasioni di innovazione che la sostenibilità promuove. Oggi un comportamento responsabile e un oggetto sostenibile si muovono contemporaneamente. La presenza di oggetti che comunicano sostenibilità suggerisce comportamenti più responsabili, così come un oggetto entra nelle nostre vite nel momento in cui c'è una certa sensibilità ad accoglierlo e agisce come catalizzatore di quel comportamento.

La Mostra "Design Eco-Logico" svoltasi dal 15 al 20 luglio scorso in occasione del SiciliAmbiente - Documentary Film Festival 2014 a San Vito Lo Capo (TP) è stata l'occasione di mostrare i risultati del Laboratorio di Disegno Industriale II dell'Università di Palermo tenuto dal sottoscritto. Sono stati realizzati più di 80 prototipi divisi in differenti ambiti sostanzialmente riconducibili a due gruppi di prodotti. La differenza non sta nella destinazione dei prodotti stessi ma nei materiali utilizzati e nelle soluzioni tecniche adottate per la realizzazione dei prototipi. Il primo gruppo di prototipi è stato realizzato sul tema del riuso della plastica; si è trattato quindi di un esercizio in

cui il materiale utilizzato per la realizzazione dei nuovi prodotti è lo scarto di un prodotto già "consumato"; bottiglie, bicchieri, piatti, tubi, schede telefoniche, cannucce, camere d'aria, tappi, sono stati trasformati in lampade da tavolo, lampadari, contenitori, puff, borse, orologi, senza modificare la natura (fisica e chimica) del materiale che costituiva l'oggetto precedente, anzi, in taluni casi enfatizzandone la precedente "natura". Il secondo gruppo di prodotti (che corrisponde anche al progetto finale del laboratorio) è costituito invece da progetti realizzati sul tema dell'oggetto o del componente d'arredo in legno o in cartone rispondente alla richiesta di un prodotto economico, eventualmente trasformabile e facile da montare. Questo progetto certamente più maturo, mira a rispondere a una coscienza "eco-logica" più consapevole attraverso un ciclo di produzione quasi elementare, un sistema di montaggio preferibilmente a incastro con eliminazione di colle e solventi e riduzione massima di viti e materiali differenti. Sono stati realizzati prototipi di sedie, tavoli, chaise longue, piantane, lampade da terra, scaffalature... Alcuni sono prototipi pronti per la produzione: un risultato sorprendente se si pensa che si tratta di studenti del II anno.

1. Allestimento della Mostra "Design Eco-Logico".

2. Greta Carullo e Laura Carullo, prototipo Hybrid Chaise Longue, 2014.



(DI)SEGNI CONTEMPORANEI

di G. Massimo Ventimiglia

Pseudo-completamento dei monumenti distrutti dal terremoto del 1968 nella Valle del Belice in Sicilia

Restaurare l'architettura significa conservare la sua essenza autentica, esaltare le stratificazioni storiche e attualizzare le funzioni che racchiude. Quest'affermazione esprime la più attuale posizione della Scuola Italiana del Restauro. Malgrado ciò, persiste l'illusoria cognizione che un buon restauro debba riportare un edificio antico al suo stato primigenio, ricostruendo le parti rovinate e ripristinando la sua "vera" immagine. Nella maggior parte dei casi, a chiusura del cantiere, ecco ricomparire ciò che s'era perduto ed è frequente sentir dire che il monumento, dopo lunghi anni d'incuria e abbandono, è finalmente ritornato al suo antico splendore!

Ma a Santa Margherita, un piccolo paese nella Valle del Belice in Sicilia, sembra che le cose non siano andate nel verso giusto e il desiderio di rivedere "nuovamente" i monumenti sconquassati da un violento terremoto nel 1968 non è stato esaudito. Per ben due volte, rimosse le impalcature dei ponteggi, la fiducia che i Margherites avevano riposto nei progettisti è stata tradita: la tanto desiderata ricostruzione *à l'identique* della chiesa della Madonna delle Grazie e della ex chiesa Madre dedicata al Santissimo Crocifisso, entrambe parzialmente crollate per gli effetti del sisma, non è stata portata a compimento. C'è voluto un po' a comprendere che ciò che è stato fatto è un'operazione raffinata e di grande spessore culturale. Gli architetti Michele Benfari a metà degli anni novanta e Alfonso Cimino nel 2004, attuando un disegno contemporaneo, scelgono la via della conservazione del frammento architettonico e concepiscono due teche di cristallo a protezione delle preziose reliquie autentiche, ritornate alla comunità senza l'illusione che un restauro potesse rimarginare le ferite, cancellando il dramma della distruzione provocata dai movimenti tellurici.

Nelle zone terremotate del Belice, molto spesso s'è abusato con le opere di consolidamento, demolizione e ripristino ma – tra i pochi restauri condotti secondo i canoni degli indirizzi condivisi della disciplina – mi piace segnalare i due interventi eseguiti a Santa Margherita di Belice vincendo l'inerzia delle cose attraverso gesti progettuali fondati sulla scientifica conservazione dell'irripetibile sostanza materica superstita e sulla raffinata e sensibile ridefinizione degli involucri, oggetti architettonici interpretati come ultima stratificazione (con)temporanea.

Dopo aver consolidato ciò che resta della chiesetta della Madonna delle Grazie (eretta nel 1593), una teca trasparente con sostegni di legno lamellare e



snodi metallici ri-forma il volume della fabbrica architettonica accostandosi alla porzione absidale e alla parete ancora presenti. La scansione dei sostegni lignei è modulata sulla partitura dei paramenti murari originari e le parti aggiunte ai resti della chiesa rappresentano un'espressione progettuale autentica, pur tentando di rimanere inscritte nel volume architettonico originario. L'intervento ha avuto anche il merito di definire un efficace elemento di connessione tra i ruderi dell'antico quartiere San Vito e la nuova struttura del centro urbano ricostruito, risanando, in parte, la frattura urbana tra le due dimensioni storiche.

Il più recente restauro della seicentesca ex chiesa madre, che oggi ospita il "Museo della Memoria", ha voluto conservare le pareti superstiti e ridefinire l'involucro architettonico. Dopo aver rigettato l'idea di riportare il testo alla sua forma primigenia facendo ricorso alla filologia, si è preferito attuare un protocollo d'indagini scientifiche (curate dal Laboratorio d'indagini e Restauro dei Beni Architettonici del Dipartimento d'Architettura dell'Università degli Studi di Palermo) a sostegno di un poderoso programma conservativo della materia autentica e realizzare, con linguaggio, materiali e tecniche costruttive attuali, la nuova struttura, pur rispettando le matrici e i moduli geometrici che avevano condotto all'edificazione della chiesa distrutta dal sisma. La nuova copertura consente alla luce naturale di accedere all'interno della grande aula, penetrando lo schermo di doghe lignee che ripropone idealmente la sagoma della volta distrutta. Estese aperture vetrate spalancano suggestive viste prospettiche sulle pareti decorate a stucco, visibili anche dagli spazi urbani esterni.

Santa Margherita festeggia con i succulenti fichidindia *scuzzulati* del suo territorio, la *vastedda* fatta con il latte della specie ovina endemica del Belice e l'oliva nocellara la rinascita dalle sue macerie, e brinda con i suoi vini (a denominazione d'origine controllata e garantita) al suo definitivo risveglio sociale e culturale. Nel panorama delle ricostruzioni, dopo tragici eventi calamitosi, emergono le scelte progettuali compiute sui suoi monumenti distrutti, esemplari per avere dato una forma progettuale contemporanea all'etica e alla scienza della conservazione.

1. Chiesa della Madonna delle Grazie, vista dall'esterno.

2. Museo della Memoria allestito all'interno dell'ex chiesa madre dopo il restauro.



di Emanuele Viora

5 luoghi comuni sulla creatività che puoi sfatare in 48 ore

Lo dico subito, non sono un designer e non sono nemmeno siciliano. Mi occupo di comunicazione e di mestiere faccio il pubblicitario. Esatto, proprio come quelli di Mad Men ma senza giacca e cravatta, che nel frattempo sono passate di moda.

Quando sono stato invitato da Pasquale Volpe a partecipare a Design in Town in qualità di docente ho accettato subito di buon grado. Mi ha convinto una frase: "A Castelbuono studenti, docenti e interlocutori del posto lavoreranno insieme a un progetto nuovo. E la qualità finale dipenderà dalle relazioni che si creeranno tra loro. Per il tuo progetto avrai a disposizione 48 ore". Già in queste poche parole mi sembrava ci fossero 3 o 4 eresie da far frizzare i capelli ad alcuni miei colleghi milanesi - che interpretano il nostro lavoro come un quotidiano esercizio del loro egocentrismo, interrotto a brevi tratti da veloci pause caffè. Ecco perché per raccontare cosa significa l'esperienza di una Summer School come Design in Town, a Castelbuono, nel cuore della Sicilia, ho scelto di raccontare come i fatti hanno confutato 5 preconcetti sulla creatività (e non solo) che avevo portato con me senza nemmeno rendermene conto.

In poco tempo non si possono avere buone idee.

Falso. Il tempo nelle nostre vite scarseggia per definizione. È quindi necessario che gli studenti si abituino fin da subito all'esistenza di un fattore critico fondamentale da tenere presente all'inizio di ogni progetto. Soprattutto in un paese come la nostra Italia, c'è bisogno di progettisti abituati a considerare sacri i tempi di consegna, perché nei progetti come nella vita quello che possiamo fare è utilizzare al meglio il tempo che abbiamo a disposizione. Mi spingo oltre: il successo di un format come Design in Town è determinato anche dalle 48 ore che separano il momento in cui gli studenti ricevono il brief alla presentazione del progetto al pubblico. Il tempo che scarseggia (qui in modo estremo) crea cioè una necessità fondamentale: non possiamo disperdere energie. È questa consapevolezza che ci aiuta a migliorare e a selezionare le nostre idee.

Per avere idee bisogna essere creativi.

Falso. Tutti hanno continuamente idee. Ogni volta che parlo del mio lavoro con amici, mi vengono proposte idee che definirei fantasiose e poco. Se dipendesse da loro, il prossimo spot CheBanca! probabilmente si arricchirebbe di draghi che sputano monete d'oro da un bancomat. Intendo dire che l'aggettivo sostantivato "creativo" mi è sempre sembrato sospetto. Quello che gli studenti possono sperimentare in un'esperienza come questa è la necessità non tanto di imparare a essere più "creativi" ma di applicarsi alla progettazione. Per avere idee non serve niente. Per portare a termine un progetto, invece, c'è bisogno di preparazione, impegno e anche qualche sacrificio.

La specializzazione è tutto.

Vero, ma falso: le nostre avventure professionali spesso ci portano a diventare "esperti" di qualcosa. Non c'è niente di male e anzi è la nostra difesa in un mercato sempre più di nicchie, che richiede degli iper-specialisti. A 20 anni però è molto importante sperimentare, provare, non fidarsi dei consigli di nessuno, ma anzi assaggiare questo e quello, per trovare infine qualcosa che ci appassiona, ci ossessiona e ci stimola. Anche in questo Design in Town è stato un successo, con i suoi laboratori di Fotografia, Design, Pubblicità e Grafica che hanno fatto dire a uno degli studenti "non so ancora cosa farò ma adesso so quello che sicuramente non farò". Anche questo è imparare.

Al Sud? Impossibile.

Falso. Faccio mie le parole di Pasquale: "Non fidatevi di chi vi parla bene o male di una persona: prima di emettere un giudizio, mettetela alla prova. Lo stesso vale per i luoghi. Non accontentatevi delle guide turistiche che fanno overpromising o degli articoli di giornale che raccontano la superficie. Andateci. Viveteli. Lavorateci. Parlate con le persone. Mordetelo, il territorio. Fate le vostre scoperte in prima persona". Noi italiani siamo un popolo di stranieri, gli uni con gli altri. Quello di cui abbiamo disperatamente bisogno è proprio il pionierismo di cui parla Pasquale. Abbiamo bisogno di mischiarci, imparare e ascoltare. Io a Castelbuono ho ascoltato persone con le idee chiare, imprenditori con progetti vincenti e professionisti all'avanguardia. Come gli organizzatori di Ypsigrock, ormai uno dei più importanti festival di musica indie in Europa. Ecco, persone come loro - che hanno portato gli Alt-J a suonare in un paesino di 9.000 abitanti - mi fanno pensare: niente è impossibile se c'è passione, preparazione e tanta voglia di fare. Insomma, rimocchiamoci le maniche, da Nord a Sud, oggi non è semplice risolvere i problemi che ci troviamo ad affrontare.

Se lavori non ti diverti.

Falso. Anzi, per farvi un'idea di quanto ci siamo divertiti, fatevi un giro sul sito di Design in Town; troverete anche spiegati nel dettaglio tutti i progetti che hanno realizzato i ragazzi e la filosofia che contraddistingue questa iniziativa unica e memorabile, che per una volta ha messo insieme con profitto committenti, studenti, docenti e istituzioni. Tutti pronti a conoscersi e ad ascoltarsi, che è la ricchezza più grande che riporto a casa con me.

Cos'è Design in Town?

1 good idea. Vogliamo mettere alla prova i progettisti e i designer del domani, portandoli a confrontarsi con un territorio denso di storia e di storie, e con committenti in carne e ossa che esprimono un reticolo complesso di bisogni, desideri e difficoltà.

15 giorni full immersion. Dal 20 luglio al 4 agosto 2014.

45 giovani designer. Studiano design e comunicazione, scalpitano per entrare nell'arena e sono disposti a mettersi in gioco con passione e generosità.

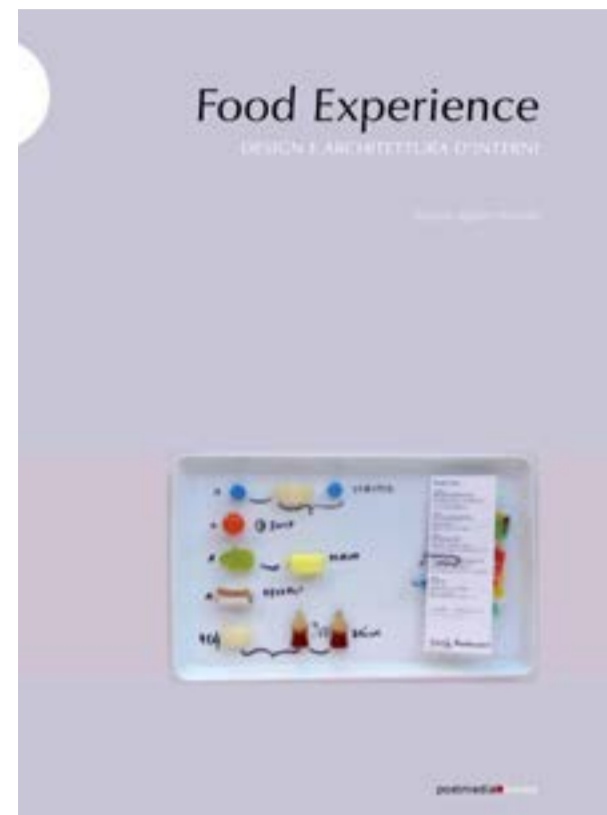
21 docenti. Sono artisti, fotografi, designer e autori di respiro internazionale, tutti con esperienze di insegnamento e di conduzione di progetti collettivi e tutti con una discreta dose di visionarietà del progetto.

6 temi di lavoro. Sei percorsi per esplorare le tradizioni, i comportamenti, le storie e le aspirazioni di un territorio, e costruire risposte efficaci.

48 ore. Il tempo dedicato a ogni singolo progetto, con una logica di assoluta concentrazione, all'interno della quale il singolo studente/gruppo si muoveranno in autonomia.

6 mostre-evento. Il workshop apre le porte e si confronta con la cittadinanza, i progetti vengono dati in pasto al giudizio del pubblico senza filtri.

SEGNALAZIONI



FOOD EXPERIENCE

Se Ernesto Nathan Rogers esortava a progettare “dal cucchiaino alla città”, oggi una nuova generazione di architetti e designer sembra voler partire non più dal cucchiaino, ma direttamente dal suo contenuto: il cibo, per progettare l'insieme delle esperienze ad esso correlate.

Con il termine Food Design, secondo una recente definizione, si intende la progettazione del complesso insieme degli atti alimentari. Riconosciuti studi scientifici hanno dimostrato come l'ambiente all'interno del quale il cibo viene consumato abbia un impatto considerevole sulla nostra percezione del gusto. Questo implica un rapporto con lo spazio in cui l'azione si compie, in una complessa interazione tra cibo, uomo e ambiente. È fondamentale pertanto che il processo di progettazione prenda in considerazione tutti i livelli che concorrono nel definire l'esperienza del consumatore. L'intento del libro è quello di fornire una panoramica generale del-

le esperienze recenti in questo campo, fornendo indicazioni utili per l'attività progettuale, in un settore finora non sufficientemente esplorato nella ricerca e nella didattica.

Tiziano Aglieri-Rinella

Food Experience
di Tiziano Aglieri-Rinella
Edizioni Postmedia Books, 2014



LA PALERMO ARABO-NORMANNA DI FRANCESCO FERLA

La candidatura a patrimonio dell'Umanità dell'Architettura arabo-normanna promossa dalla Fondazione Unesco ha contribuito ad alimentare un processo di rivalutazione culturale della città, già avviato con alcune iniziative dello scorso anno. L'affidamento della direzione artistica del Teatro Biondo a Roberto Alajmo, con Emma Dante, l'esistenza di alcune piccole gemme culturali accanto a quelle più conosciute, come il piccolo Teatro alla Guilla, solo per fare un esempio. Tale processo trova una conferma nella mostra di Palazzo Ziino sui monumenti candidati a far parte del patrimonio Unesco dell'Umanità, finanziata dal Comune di

Palermo, curata dall'architetto Francesco Ferla. Le immagini dei monumenti ritratti offrono una visuale del tutto nuova delle meraviglie che abbiamo quotidianamente sotto gli occhi. I Mosaici bizantini, quel che hanno rappresentato nell'iconografia politica e religiosa del Regno di Sicilia, dopo mille anni riverberano ancora nel presente la grandezza da allora mai più raggiunta nell'isola. Inoltre, la ripresa degli esterni in bianco e nero, lugubre, gotica, esaltando l'imponenza fisica di quelle costruzioni, quasi ammonisce l'osservatore palermitano che ci auguriamo possa così riflettere sul senso inverso che ha intrapreso, da almeno sessanta anni a questa parte, rispetto alla grandezza degli anni ruggeriani. Non a caso il Sindaco, Leoluca Orlando, che ha inaugurato la mostra, ha fatto cenno alla capacità di quelle costruzioni di amalgamare, in una unicità e singolarità che non ha pari in Europa, tre culture diverse e contrapposte, quella ebraica, quella cristiana, quella musulmana. Chi le ha pensate e volute aveva capito che non sarebbero state le crociate e le guerre, quindi le contrapposizioni violente, a portare la Sicilia e Panormus al centro gravitazionale dell'intero Mediterraneo. Nel nostro immaginario storico, nel passato sono esistiti luoghi magici, ormai impossibili per via della globalizzazione, e irraggiungibili ma reali, Venezia per esempio o Costantinopoli, nei quali si concentravano culture, usi e costumi diversi. Panormus era uno di quei luoghi e noi viviamo inconsapevoli accanto alle vestigia di un regno che era riuscito nell'intento di diventare il polo, moderno per il suo tempo, culturale e politico del Mediterraneo. Le immagini di Francesco Ferla rimandano e riflettono la grandezza dei Monumenti, nati dalla fusione di quello straordinario connubio tra culture e religioni e sono un atto politico, forse inconsapevole, certo rivoluzionario di un certo modo di fare cultura in questa città e i risultati non sono tardati ad arrivare, vista l'affluen-

za del pubblico variegato attratto dalla curiosità di vedere qualcosa di insolito per Palermo, non solo fotografie, non solo pittura. Le immagini della mostra, infatti, nascono dallo sguardo interpretato da un obiettivo fotografico ma sono poi il frutto finale di un'attenta rielaborazione grafica, tecnica che diventa arte. Da questo punto di vista potrebbero confondere ma solo perché, da un certo punto di vista, siamo regrediti rispetto all'epoca in cui sono stati edificati i monumenti, estrema sintesi, così come le immagini che li ritraggono, della fuga da qualsiasi classificazione, tanto da essere denominati come esempio dell'architettura arabo-normanna. È come se oggi dicessimo dell'architettura tedesco-cairiota.

E non ce ne rendiamo ancora conto di tutto questo e non basteranno le nuove straordinarie immagini di Palazzo Ziino per vederci chiaro. Basta guardare al di là del proprio naso e leggere il tessuto urbano che circonda i monumenti. La città vuol certamente fare qualcosa rispetto alla loro valorizzazione. La candidatura Unesco ne è un esempio, la risistemazione dell'area attorno al Ponte dell'Amiraglio, la mostra finanziata dall'Assessorato alla Cultura ancora un altro. Ma che dire della difficoltà di creare e far funzionare le zone pedonali in centro? Che dire della levata di scudi rispetto alla naturale necessità di togliere il parcheggio delle auto davanti Palazzo dei Normanni? Che dire della futile indolenza nella quale siamo caduti?

Roberto Conigliaro

“Palermo Arabo-Normanna, le Cattedrali di Cefalù e Monreale”
Mostra fotografica di Francesco Ferla
Palazzo Ziino, Palermo
8/27 settembre 2014
orari: 9,30-18,30

I DEJA-VU DI LE NID

Il déjà vu. Quale segnale transitorio di una alterazione dei ricordi, quale benefica interruzione, salvifico black out, meravigliosa occasione per un reset, per poter aprire le porte a quella frazione dell'esercizio della nostra immaginazione, che muove sulle morbide e incontrollabili frequenze della scoperta, dell'ignoto e della passione. Nella Collezione, la proposta di progetto da me messa in atto, risponde alla considerazione dell'utilizzo di tipologie formali della tradizione, di metodi di lavorazione tradizionali, e procede con lo sforzo di restituire una attualizzazione del patrimonio figurativo caratteristico di tutto un territorio, quello della Sicilia, che ha implementato gli stimoli di numerose culture, che hanno generato un prezioso carico di circa diecimila anni di storia. In concreto, tale lavoro mi ha condotto alla elaborazione delle traiettorie di sviluppo individuate per l'azienda Le Nid. Traiettorie basate su: innovazione della tipologia formale mediante recupero delle fisionomie caratteristiche ereditate dalla storia; innovazione nel processo: con il mantenimento del “fatto a mano”, con l'inclusione della libertà creativa dell'operatore per l'ottenimento, ogni volta, dell'unicità dell'esemplare, e inclusione delle libertà concesse dalla personalizzazione di massa applicate alle stazioni di produzione. Ne ho ricavato diverse griglie, per ogni esemplare, a seconda della tipologia formale, e lavorando, successivamente, sulla applicazione

manuale dell'impronta, ne abbiamo ricavato la possibilità di poter generare degli esemplari unici. È a causa di tutto questo, della loro forte pregnanza storica, che gli elementi della Collezione déjà vu ci appaiono già noti familiari, vicini, accogliendoci senza il bisogno di realizzare adattamenti, invitandoci all'esercizio magico e inarrestabile del gioco, concedendoci la straordinaria possibilità di poter realizzare la nostra opera d'arte, contenuta tutta nell'esercizio combinatorio infinito dei suoi componenti, quale operazione capace di assolverci sempre e comunque, rendendoci invulnerabili e liberi, come nella magica dimensione di un sogno. Un sogno, meravigliosamente incontrollabile. Una delega creativa, che ho voluto restituire all'utente, sin dall'inizio del concepimento delle Collezioni déjà vu, fornendo all'azienda un repertorio di immagini, simboli, segnali, riferimenti cromatici, che concedono infinite e illimitate possibilità combinatorie, dunque creative, quale migliore dichiarazione di una chiara e feroce demolizione della sudditanza e delle inibizioni prescritte da molteplici, fastidiose ed egoistiche, generazioni di designer, capaci solo di frequentare la cifra divistica del proclama, e della ribalta mediatica.

Luigi Patitucci



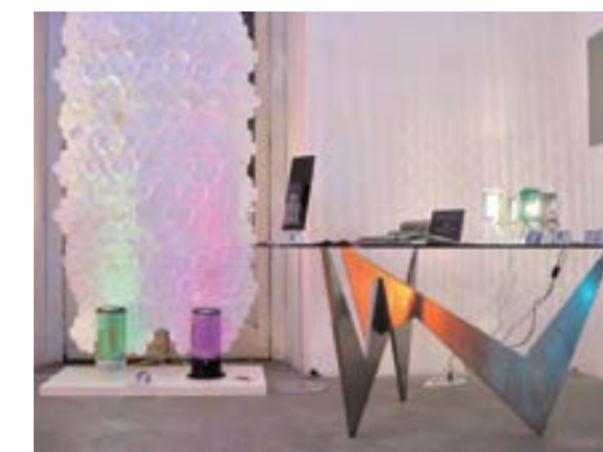
Presentazione delle opere prodotte dal Design Lab condotto da Luigi Patitucci presso l'azienda Le Nid sabato 25 ottobre 2014, inizio ore 12.00.
Le Nid, C.da San Lazzara s.n - s.p 56/II 95047 Paternò (CT) Sicilia Tel/Fax. +39 095 854125
www.lenid.it



INSERT COIN

“Non smettere mai di giocare!” È questo il messaggio che vuole comunicare il designer siciliano Giuseppe Cinà col lancio del suo nuovo marchio Grafo. Quello del gioco è infatti anche il tema di Insert coin, un salvadanaio in ceramica nella veste ridotta di videogame da sala giochi, dove la tipica azione di inserire la moneta nell'apposita fessura, come nelle reali macchinette, innesca un déjà-vu emozionale che rimanda al preludio euforico dell'esperienza videoludica, mimandone la gestualità e il tipico suono da “cash”. Il rimando al videogame è anche una provocazione satirica al fenomeno della ludopatia: in entrambi i casi infatti occorre introdurre una moneta, ma mentre in un caso viene spesa, nell'altro viene conservata. Non solo, quindi, un utile box per risparmiatori ma anche oggetto feticcio per gli appassionati videoludici. Le ceramiche sono realizzate artigianalmente dallo stesso designer, ed entro la fine dell'anno verranno presentati altri due oggetti che, come viene anticipato, si distingueranno per un'audace irriverenza.

Daniela Guercio



360TDS TEMPORARY DESIGN STORE

I Temporary Store sono l'evoluzione della distribuzione al dettaglio, un modello già in crisi al quale si prova a dare una risposta con l'apertura di negozi a tempo determinato, per pochi giorni o qualche settimana in città diverse con allestimento facilmente riproducibile e trasportabile. La formula aumenta velocemente la notorietà dei singoli brand sul territorio, favorisce i contatti, sonda nuovi mercati, misura il gradimento del consumatore con la vendita al dettaglio dei prodotti esposti. I designer scelti dall'Associazione KWGroup lanceranno i loro nuovi prodotti progettati appositamente per la seconda edizione del 360TDS 2014. Il 22 settembre si è riunita la giuria del concorso Souvenir di Sicilia promosso dall'associazione KWG in collaborazione con MakeInSAL. La competizione si pone l'obiettivo ambizioso di reinventare un elemento fondamentale del turismo moderno – il souvenir – proponendo un'alternativa agli stereotipi tradizionalmente legati al contesto siciliano. I risultati a breve sul sito del 360TDS, evento di design anch'esso promosso dall'associazione KWG, che prenderà il via al FARM di Favara a partire dal 17 ottobre 2014.

Federico Russo



FREESCOO

Freescoo è un sistema di condizionamento dell'aria compatto alimentato interamente a energia solare. Si basa su un processo che sfrutta il calore del sole per alimentare un ciclo frigorifero, il quale si completa utilizzando l'evaporazione dell'acqua per raffreddare l'aria circostante. Grazie al collettore solare termico e al pannello fotovoltaico installati a bordo, la macchina risulta autonoma per la maggior parte delle condizioni di funzionamento richieste, riducendo in ogni caso i consumi dalla rete a circa il 10-20% di quelli di una macchina convenzionale. La startup Solarinvent, sulla base del brevetto sviluppato da ricercatori dell'Università di Palermo, ha realizzato già la seconda generazione di prototipo. Attualmente Freescoo esiste in versione “residential” e “commercial” per utenze di piccole e medie dimensioni. Molto apprezzato in ambito scientifico internazionale, Freescoo deve ora intraprendere la sfida del mercato evolvendo verso un prodotto che associ agli indubbi vantaggi energetici e ambientali le caratteristiche di affidabilità, economicità e usabilità nelle più diverse condizioni di applicazione.

Marco Beccali