

**N.3**

OTTOBRE 2015

**GRATIS**

# SICILIA INFORMA

NOTIZIE SUL DESIGN INSULARE

Caruso Handmade | Covema | MYOP | Palumbo Marmi | TAM TAM | Tecno Box | Tumiamì | Vivo D'Emilio  
Design di frontiera | Territorio è laboratorio | C'è un pacco per lei | Il design prima del design  
Nuovi paradigmi del design | New Home Design Trends | Ricerca presso l'Archivio Basile | Segnalazioni



# EDITORIALE

La sinergia università-impresa colpisce nel segno. Quest'anno sette aziende hanno partecipato al Laboratorio di disegno industriale tenuto da chi scrive: hanno compreso quanto un insegnamento universitario, se progettato strategicamente, possa risolversi per loro in una fucina creativa che produce ricerca e sperimentazione sul campo, merce rara di questi tempi, indirizzata secondo un brief concordato e funzionale all'attività aziendale. È così che l'università diventa il sistema operativo di sviluppo del territorio. Gli allievi architetti – i veri fruitori del progetto – hanno combinato speculazione intellettuale, pura e libera, con obiettivi concreti, dalla programmazione economica alla comunicazione integrata. Hanno visitato i luoghi di produzione, compreso il funzionamento di macchinari complessi, fatto tesoro dell'esperienza di operatori tecnici, consulenti aziendali, all'interno di un processo ovvero un flusso continuo di lavoro. Hanno visto realizzare i loro progetti, ora prototipi, che portano il loro nome, il che significa visibilità e, nella migliore delle ipotesi, diritti d'autore (royalty). Indubbiamente, hanno appreso molto: dalla fase concettuale al processo di produzione, dal prototipo alla rappresentazione del progetto. Le aziende, cui è affidato il compito di risollevare economicamente il territorio diffondendo – perché no? – la cultura del progetto, hanno ora progetti in grado di esaltarne l'immagine (posizionamento) e compatibili con i loro processi produttivi, nel quadro di una precisa strategia economica (e culturale) in vista di una commercializzazione vera, non ricerca e sperimentazione. L'università, attingendo a risorse esterne, si è servita di attrezzature all'avanguardia, favorendo l'inserimento degli allievi nel mondo del lavoro (aziendale), quando la ricerca pura diventa applicata.

Il laboratorio ha offerto spunti, gratificazione e occasioni di confronto a coloro che lo hanno frequentato, sia i preziosi consulenti aziendali, che hanno seguito l'intera fase didattica, affiancandomi nelle revisioni di progetto e lavorando alla realizzazione dei prototipi in fabbrica, sia i visiting professor che sono intervenuti per una conferenza proponendo il loro punto di vista sul design: Antonio Giancontieri (Immagine coordinata | Storie di grafica integrata), Ettore Sessa (Ernesto Basile | Dall'architettura al de-

sign), Luigi Patitucci (Sensi di polpa | Digressioni sul sex design), Marco Calì (Il Diritto del design | Tra arte e giurisprudenza).

Ma di che aziende e di che progetti si tratta? Caruso Handmade, con Francesco Di Venuta, ha lavorato sugli arredi di Ernesto Basile, in partnership con l'Archivio Basile (Massimiliano Marafon Pecoraro), secondo una strategia di ricostruzione storica che mira ad aggiornare cinque mobili del passato, materialmente e immaterialmente. Palumbo Marmi, con Massimo Peliga, ha sviluppato diversi moduli da rivestimento puntando soprattutto sulla comunicazione e sulla fascinazione della configurazione parietale. Vivo D'Emilio, con Marzio D'Emilio e Tiziana Conserto, ha realizzato tre tappeti, insieme alla ditta danese Ege, pensati per un'abitazione agile e dinamica. Covema, un'azienda torinese che produce vernici per edilizia, si è dotata di tre artefatti comunicativi per la rappresentazione del colore (un'acuta semplificazione del NCS), grazie anche alla consulenza di Federico Picone (designer e psicologo del colore): oggetti scenici basati sulla geometria, a metà strada tra il prodotto d'uso e l'installazione artistica. Tecno Box, con Alessio Morici, ha configurato cinque doggy-bag (contro lo spreco alimentare) dando valore estetico e un racconto avvincente a comuni oggetti in polistirolo tanto funzionali quanto etici. MYOP, con Raffaella Giamportone, ha ingaggiato con gli allievi una sfida impari: un oggetto contenitore tale da trasformarsi poi in qualcosa d'interessante... Tumiamì, un brand di "Life and Life" (onlus per l'accoglienza interculturale), ha messo in scena una serie di prodotti altrettanto trasformisti, con Eleonora Schimmenti: complementi di abbigliamento ovvero borse che diventano abiti.

Alle aziende si aggiunge TAM TAM, una "scuola aperta che non è una scuola", per parafrasare le parole del suo fondatore, Alessandro Guerriero. TAM TAM, nel laboratorio, rappresenta un momento di evasione progettuale: la ricerca, seria e ragionata, di un mondo migliore, un'utopia che corrisponde a un habitat etico e gratificante al di là degli attuali sistemi socio-politici e quindi economico-produttivi. Per questo, TAM TAM è "una non-azienda tra le aziende che produce una sperimentazione fantastica, senza confini né recinzioni disciplinari". Il tema di quest'anno, condiviso con Gianni Pedone,

si chiama "Archeologia dal Futuro", una sorta di avventura progettuale dal sapore fantascientifico. I quattro allievi architetti che si sono imbarcati in quest'impresa sono stati catapultati in avanti nel tempo approdando in un 3015 tutto da ricostruire in una prospettiva etica. La loro missione è stata eroica: portare indietro un artefatto dall'ingombro 40x40x30 cm, e cioè qualcosa che ancora non esiste o è l'evoluzione estrema di ciò che c'è già, nel 2015, ancora in nuce. Un'attività piuttosto insolita, tale da raccogliere l'interesse dell'illustratore Gaetano Belvedere, che ne ha tratto spunto per un fumetto, di una casa editrice palermitana, Urban Apnea, che vi ha pubblicato quattro microromanzi fantascientifici, e di una regista, Marina Martines, che propone un'azione scenica incentrata su questi quattro progetti. Come dice il maestro, insomma, *Da cosa nasce cosa*: dal laboratorio di disegno industriale a una concatenazione di eventi e di progetti suscettibili di futuri e imprevedibili sviluppi, quando l'università non è solo ricerca, ma anche agisce – con le imprese – per dar linfa culturale al territorio.

**Dario Russo**

## 4 Caruso Handmade

L'importanza di chiamarsi Ernesto  
DARIO RUSSO

## 6 Covema

La forma del colore  
FEDERICO PICONE

## 8 MYOP

My Original Pack in DINNER4ME  
RAFFAELLA GIAMPORTONE

## 10 Palumbo Marmi

Se il marmo incontra il design  
WALTER ANGELICO

## 12 TAM TAM

Archeologia dal Futuro  
ALESSANDRO GUERRIERO | GIANNI PEDONE

## 14 Tecno Box

I contenitori etici  
RICCARDO CULOTTA

## 18 Tumiamì

I complementi di abbigliamento  
GIOIA DI CRISTOFARO

## 20 Vivo D'Emilio

Palermo, un'Officina del design  
LUIGI PATITUCCI

## 22 Design di frontiera

La Sicilia e le parole rubate  
GIANNI DI MATTEO

## 23 Territorio è laboratorio

Urbanista come bricoleur strategico  
MAURIZIO CARTA

## 24 C'è un pacco per lei

Nuovi packaging per nuovi consumatori  
ANNA CATANIA

## 25 New Home Design Trends

Una mostra responsabile  
BENEDETTO INZERILLO

## 26 Il design prima del design

Su alcuni esperimenti in Sicilia nel XVII secolo  
F. PAOLO CAMPIONE

## 27 Nuovi paradigmi del design

Visualizzazione interattiva e configuratori di prodotto  
FABRIZIO AVELLA

## 28 Ricerca presso l'Archivio Basile

Ridisegno come mezzo di conoscenza tra interni e design  
ROSSANA CARULLO

## 30 Segnalazioni

# SOMMARIO

**Sicilia InForma**  
n. 3 | Ottobre 2015  
In corso di registrazione  
presso il Tribunale di Palermo  
ISSN 2385-1260

**Peer Review**  
I testi sono sottoposti a blind review  
e valutati da parte di esperti esterni

**Direttore Scientifico**  
Dario Russo

**Direttore Responsabile**  
Carla Condorelli

**Art Director**  
Salvo Vecchio

**Comitato di 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  
Manuela Raimondi  
Antonio Scontrino  
Cesare Sposito  
G. Massimo Ventimiglia  
Pasquale Volpe  
Alessia Zorloni

**Copertina**  
Fabio Florio, Eudòssia, 2015  
(progetto di Alessia Mistretta  
per Vivo D'Emilio)

**Pagina centrale**  
Fabio Florio,  
Carrello siciliano, 2015  
(progetto di Gabriele Vassallo  
per Caruso Handmade)

**Stampa**  
Zeta Printing srl

**Editore**  
110eLAB | Palermo  
info@110elab.com  
www.110elab.com



# IL DESIGN PRIMA DEL DESIGN

## Su alcuni esperimenti in Sicilia nel XVII secolo

Quando nasce il design? La domanda è forse tra quelle che esigono la risposta più netta, ma al contempo la più incerta: è ovvio che nasce quando il progetto per un oggetto si associa a una produzione seriale, e dunque non prima della Rivoluzione industriale. Ma forse un po' più precisamente si potrebbe affermare che la nascita del disegno industriale si attesta nel momento in cui l'idea di bellezza, generalmente caratteristica peculiare delle opere d'arte (di cose per definizione destinate in via esclusiva alla contemplazione), sposa la realizzazione di oggetti d'uso comune, e ne qualifica le caratteristiche funzionali. In questa chiave, la definizione di oggetto di design diviene più chiara ma, al contempo, meno precisa è la collocazione cronologica entro cui sistemare le sue origini. Si potrebbe ipotizzare la metà dell'Ottocento, l'epoca della celebre Great Exhibition londinese<sup>1</sup> o ancor più indietro l'inizio della produzione massiva di porcellane introdotta da Josiah Wedgwood nella Ivy House di Burslem, che traduce nella forma di utensili quotidiani l'ideale di bellezza classica profuso dagli antichi nei camei e nell'arte della glittica.

Esiste allora la possibilità di un design *prima* del design? Insomma di un progetto per un manufatto adibito sì all'utilizzo comune ma svincolato dalla fabbricazione in serie? Probabilmente anche questo interrogativo va sciolto a partire dal sottofondo di artisticità che conserva un prodotto "bello" destinato all'uso quotidiano. In questa prospettiva, dunque, non solo è verosimile esista un *paleodesign*, un "design delle origini" di oggetti unici e irripetibili, ma anche che la sua genesi risalga a un tempo molto anteriore, e all'occasione – molto frequente già nell'epoca barocca – che pittori, scultori, architetti prestassero la loro opera all'ideazione di opere d'arte applicata. Il "design prima del design" è in fin dei conti possibile là dove l'ideazione di un oggetto non appartenga più al dominio esclusivo dell'artigiano, ma ascenda al "pensiero" di un artista.

In Sicilia, alla fine del XVII secolo, si registra un fenomeno molto particolare. Alcuni artisti, in aggiunta alla loro attività autonoma, si aggregano talora in vere e proprie équipes di progettisti suddividendo le loro specifiche professionalità entro disegni di vasto respiro. Avviene inoltre che taluni architetti concipiscano, con uguale grandiosità di concetti, facciate di chiese e ninfoli. Il celebre *Trionfo con Carlo II* della Galleria regionale della Sicilia (inv. 15310), realizzato su progetto di Giacomo Amato da maestranze trapanesi in corallo e rame dorato, è forse l'esempio più stupefacente della trasposizione, a una scala miniaturistica, delle grandi "macchine" celebrative di quel tempo: un monumento che diviene un soprammobile.

Un antefatto assai significativo aveva avuto luogo già nella prima metà del Seicento grazie all'opera di Pietro Novelli, il maggiore pittore del secolo nell'Isola. Personalità eclettica, così come composito era stato il suo stile figurativo, alla realizzazione di pale d'altare e di quadri destinati alle raccolte private, ai progetti di fortificazioni e di porte urbane l'artista aveva associato i disegni per manufatti d'arte applicata. Non solo reliquiari e suppellettili sacre, ma anche oggetti funzionali come l'*Elsa di una spada*, il cui disegno è custodito nei fondi della grafica della Galleria Regionale della Sicilia (inv. 1565/6). Minutissimo è il trattamento delle superfici nelle quali il sostrato simbolico dell'oggetto (la battaglia e i simboli guerreschi raffigurati nella guardia, i putti e i trofei che avvolgono la manica) deborda sulla componente funzionale: nell'arma la compiutezza della decorazione, la raffinatezza dell'ideazione e della fattura sono esse stesse il fine dell'opera.

Sullo scadere del secolo attorno a Giacomo Amato, forse il più dotato architetto di quello scorcio di tempo in Sicilia, si aggrega una *pléiade* di artefici che dà luogo a un vero e proprio studio di design *ante litteram*: sono gli architetti Paolo Amato, Lorenzo Cipri e Angelo Italia, i pittori Antonino

Grano, Pietro dell'Aquila e Vincenzo Marchese, gli scultori Giacomo Serpotta e Gioacchino Vitagliano, e con essi un nutrito corpo di argentieri, ebanisti, marmorari. Si deve soprattutto a Giacomo Amato, Antonino Grano e Pietro dell'Aquila la redazione di una serie di progetti per arredi e suppellettili decorative che testimoniano non solo una straordinaria abilità inventiva, ma anche la particolare suddivisione del lavoro in seno a quella curiosa *factory*. I disegni, risalenti in gran parte agli anni 1696-1701, si custodiscono ancora in sei grossi volumi nel Gabinetto dei disegni della Galleria regionale<sup>2</sup>. Tra gli altri, risaltano i progetti per arredi realizzati su commissione del viceré duca di Veraguas: un'elaboratissima testiera di letto (*trabaccha*) interamente in argento, una specchiera (*piede*) in tartaruga ed ebano, un piedistallo per una *macchina genealogica* della regina di Spagna con le raffigurazioni di *Erice*, *Scilla*, *Cariddi* ed *Encelado* ordinata sempre dallo stesso viceré; proprio in questo progetto si scopre con chiarezza il ruolo rispettivo degli artisti: ad Amato spetta il *pensiero*, l'organizzazione generale del manufatto, mentre a Grano (anche in forza della sua abilità pittorica e incisoria) l'esecuzione del disegno. Gli artigiani poi, con l'uso di materiali compositi (probabilmente vere conchiglie, argento, coralli, smalti e avorio) avrebbero dato corpo a un oggetto sontuoso, forse addirittura "riutilizzabile" come un'alzata di centro-tavola. Decine di altri progetti contenuti nella raccolta (studi per appliques, scrittoi, tavoli) tracciano il quadro di un'attività fervida e di una fantasia che nelle intricate movenze del Barocco trova sempre nuovi e meravigliosi spunti d'immaginazione.

## F. Paolo Campione

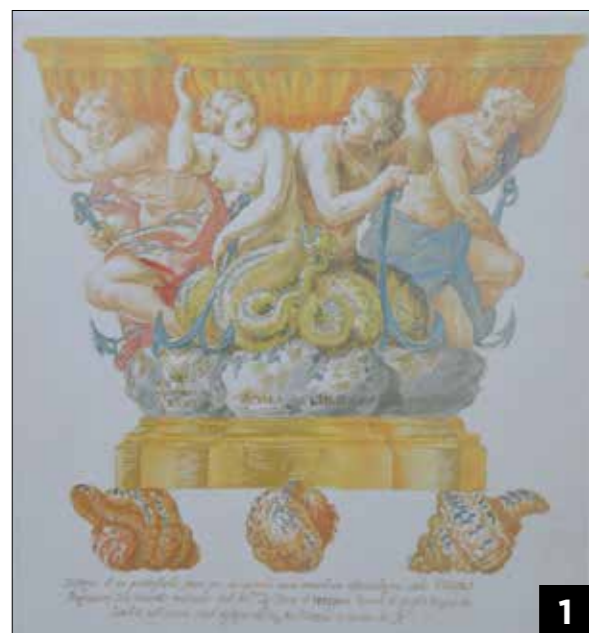
### Note

<sup>1</sup> Non a caso, Maurizio Vitta indica la data convenzionale della nascita del design proprio al 1851, in corrispondenza di quella grande esposizione. Cfr. M. Vitta, *Il progetto della bellezza. Il design fra arte e tecnica dal 1851 ad oggi* (2001), Einaudi, Torino 2011.

<sup>2</sup> I disegni furono catalogati per la prima volta da Filippo Meli, che ne pubblicò l'elenco in *Degli architetti del Senato di Palermo nei secoli XVII e XVIII*, "Archivio Storico per la Sicilia", IV-V, 1938-1939, pp. 305-470, alle pp. 371-382.

### Dida

1. Macchina genealogica della Regina di Spagna.  
2. Il trionfo di Carlo II.



# NUOVI PARADIGMI DEL DESIGN

## Visualizzazione interattiva e configuratori di prodotto

Disegno e progetto sono legati l'un l'altro e costituiscono un sistema di pensiero in cui, da sempre, è impossibile considerarli separatamente. Pochi ma significativi esempi: codifica dell'assonometria e produzione industriale<sup>1</sup>; curve di Bezier e forme di automobili<sup>2</sup>; stampanti 3D e micro-produzione. Anche oggi il connubio tra sistemi di visualizzazione e web sta cambiando il modo di vedere il prodotto e i processi di progettazione. Gli esiti di questo processo sono, tra gli altri, i configuratori di prodotto, software capaci di far pre-vedere un oggetto e le sue declinazioni<sup>3</sup>.

Le case automobilistiche sono state tra i primi a coglierne la potenzialità: l'acquirente di un'auto la guarda in 3D, ne cambia colori e finiture, aggiunge accessori, finché non vede la "sua". Non è un cambiamento da poco: si è passati dalla Mass-Production alla Mass-Customization. Per capirne la portata, quando si sognava la 500 l'oggetto del desiderio era uguale a quello di altri milioni di persone e le varianti erano davvero poche. La Mass-Customization sta invece trasformando l'acquirente da consumatore a soggetto con capacità decisionali<sup>4</sup>. Le tipologie di configuratori sono diverse. Le più semplici sono le STO (Select To Order) e le PTO (Pick To Order): i componenti sono già assemblati e l'utente si limita a scegliere combinazioni cromatiche e materiche, senza interferire con la fase progettuale. Tipologie più complesse sono l'ATO (Assembly To Order) e il CTO (Configure To Order), in cui l'utente sceglie anche la combinazione dei componenti. La struttura informatica, più complessa, consente logiche combinatorie che lo guidano verso soluzioni compatibili con la produzione, e impongono, a sua insaputa, vincoli per impedire quelle irrealizzabili. I settori in cui sono utilizzati sono molteplici: dal disegno di mobili modulari<sup>5</sup> a quello della configurazione di biciclette.

La progettazione modulare non è nuova nel design<sup>6</sup>, ma cambia il compito del progettista che deve

controllare la logica di assemblaggio in un processo in cui il ruolo della rappresentazione diventa più complesso<sup>7</sup>. In questi configuratori l'interfaccia, determinante, dev'essere user-friendly<sup>8</sup>, trasformando la complessa architettura tassonomica in una navigazione di immediata comprensione e inserendo un sofisticato sistema di vincoli.

Esistono altre tipologie di configuratore che, già in fase di progettazione, tengono in considerazione le esigenze del cliente. Si tratta del DTO (Design To Order) e dell'ETO (Engineer To Order): nei primi la personalizzazione è presente già in fase di progettazione, mentre in quelli di tipo ETO la configurazione avviene in fase d'ingegnerizzazione. Queste ultime due categorie sono state riservate, fino a ora, agli studi di progettazione e ai settori di gestione dei processi CAD-CAM o CAD-CNC. L'utente finale trasmette le proprie esigenze all'azienda, "collaborando" alla progettazione, ma il prodotto finito è frutto di fasi che non controlla. Un ultimo approccio, infine, ancora sperimentale, è quello in cui si cerca di dare all'utente la possibilità di "progettare" il prodotto con configuratori di tipo DTO parametrici. Ad esempio, se s'introduce la variabile della coordinata z dei punti di una maglia modulare, si può deformare un piano in una superficie a doppia curvatura: la base progettuale è elementare, gli esiti formali sono molto complessi<sup>9</sup>.

L'introduzione dei configuratori pone interrogativi di rilievo sul delicato rapporto tra rappresentazione, design e marketing. Innanzi tutto, il fruitore del prodotto diventa un "collaboratore", più o meno consapevole. Ma non solo. Il designer dovrà ancora concentrarsi sul binomio forma-funzione o dovrà diventare un progettista di logiche aggregative e/o un visualizer? Non è dato sapere quali saranno le implicazioni progettuali. Sicuramente, ancora una volta, la biunivocità tra disegno e design continua a incidere sull'intero processo che dallo schizzo iniziale porta all'oggetto finito.

### Note

<sup>1</sup> Il saggio di William Farish sull'isometria fu pubblicato nel 1822: *On Isometrical Perspective*, University of Cambridge, 1822.

<sup>2</sup> Pierre Étienne Bézier (Parigi, 1910-1999), ingegnere e matematico, ha codificato le curve e le superfici che sono alla base di quasi tutti i sistemi CAD; furono pensate per i sistemi CAD-CAM utilizzati dalla Renault, presso cui lavorò fino al 1975.

<sup>3</sup> Le tipologie sono molte ma si basano tutte sulle relazioni, tramite scripting, tra rendering 3D in real time e sistemi combinatori.

<sup>4</sup> Cfr. Pine Joseph, *Mass Customization: dal prodotto di massa all'industriale su misura. Il nuovo paradigma manageriale*, FrancoAngeli, Milano 1997.

<sup>5</sup> Si pensi al software *Planner cucina* proposto da IKEA per l'assemblaggio online.

<sup>6</sup> Si pensi al *606 Universal Shelving System* di Dieter Rams, del 1984.

<sup>7</sup> Forzando il paragone: i disegnatori dei mattoncini LEGO non possono prevedere se l'utente costruirà un castello, un drago o un elicottero, ma lo mettono nella condizione di poterli costruire.

<sup>8</sup> Per la navigazione in un configuratore valgono molte regole da tenere in considerazione; cfr. Steve Krug, *Don't Make Me Think! A Common Sense Approach to Web Usability*, New Riders Publishing, Berkeley 2006.

<sup>9</sup> Si pensi, ad esempio, alle funzioni che Grasshopper ha introdotto nella modellazione in Rhinoceros.

## Fabrizio Avella



### Dida

1. Alessandro Noto, interfaccia grafica per un configuratore di biciclette, 2015.  
2. Esempio di progettazione parametrica: prototipo di sedia progettata dal Responsive Design Studio. Fonte: <http://www.grasshopper3d.com/photo/chaise-prototype-front?context=user>.



**scripta manent** / ve lo stampiamo a chiare lettere



VISUALFORCE.COM

da tre generazioni creiamo **stampe e packaging di prestigio**  
per i clienti più raffinati ed esigenti. mettici alla prova.



**ZetaPrinting**

[www.zetaprinting.it](http://www.zetaprinting.it)



Zeta-Printing



[zeta-printing-srl](https://www.linkedin.com/company/zeta-printing-srl)



[@Zetaprinting](https://twitter.com/Zetaprinting)



[ZetaPrinting.srl](https://plus.google.com/+ZetaPrinting)



[zetaprintingsrl](https://www.pinterest.com/zetaprintingsrl)



[zetaprinting#](https://www.instagram.com/zetaprinting#)