

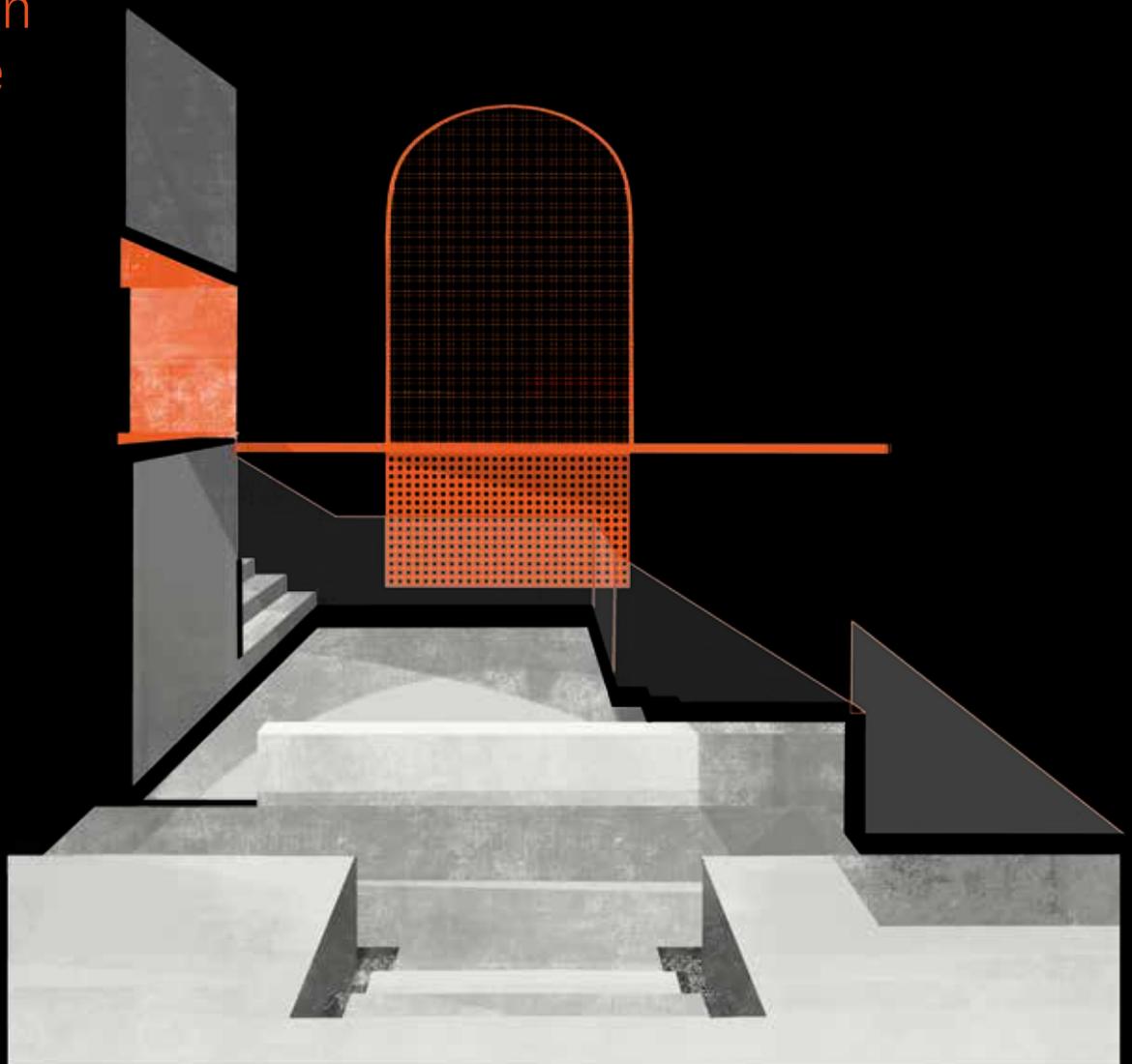
X

SICILIAINFORMA

2014-2018
Quattro anni
di design
insulare

MARZO 2018

A CURA DI
DARIO RUSSO



75.00 euro

Sicilia InForma 2014-2018 Quattro anni di design insulare*

A CURA DI DARIO RUSSO

* Questo volume raccoglie un florilegio di testi che negli ultimi quattro anni hanno sostanziato l'informazione sul design in Sicilia.

La copertina illustrata mira a condensare alcuni dei principali temi affrontati nel periodico. Essa riporta concettualmente una vista del progetto di restauro di Carpa Scarpa al Complesso Monumentale dello Steri di Palermo, sede del Rettorato, ammiccando al modus operandi del progettista: l'attenzione al progetto basato sulla riflessione visuale e quindi sul disegno, l'interesse per la progettazione sistemica e la vocazione per l'ibridazione di contesti.

Da qui, si svolge un'antologia esemplificativa di alcuni degli interessi del disegno industriale italiano: la comunicazione visiva esplicita tramite la progettazione grafica e l'illustrazione; la stampa 3D indagata nei suoi futuribili impieghi nell'ambito del design di prodotto in direzione medicale, dei sistemi e degli ambienti; l'aggiornamento materiale e immateriale di alcuni pregevoli arredi dell'architetto Ernesto Basile rilanciato come (proto)designer e art director aziendale.

ISBN 978-88-31919-08-1 (stampa)

ISBN 978-88-31919-11-1 (online)

Marzo 2018

Copyright © Associazione culturale 110eLAB

Copyright © New Digital Frontiers srl

Sicilia InForma | 2014-2018 Quattro anni di design insulare

a cura di Dario Russo

Redazione

Alberto Caruso

Luisa Misseri

Salvo Vecchio

Peer Review

I testi sono sottoposti a referaggio in doppio cieco

Progetto grafico

Atelier790 | Palermo

Impaginazione

SV | 110eLAB

Editore

Palermo University Press

Viale delle Scienze | Building 16 (ARCA) | 90128 Palermo

www.unipapress.it

Copertina

LM | 110eLAB, Percorsi allo Steri, 2018

Indice

7	SICILIA InFORMA 1 ottobre 2014
23	SICILIA InFORMA 2 gennaio 2015
39	SICILIA InFORMA 3 ottobre 2015
81	SICILIA InFORMA 4 maggio 2016
103	SICILIA InFORMA 5 ottobre 2016
153	SICILIA InFORMA 6 marzo 2017
209	SICILIA InFORMA 7 autunno 2017
270	Segnalazioni

Storia del Design

Per una didattica social

Dario Russo

Qualche tempo fa, al Secondo Convegno Nazionale dell'Associazione Italiana degli storici del design (Milano 2013) i relatori osservavano come l'insegnamento della Storia e delle discipline umanistiche in generale attraversasse una crisi profonda, tanto nelle Università quanto nelle Scuole Superiori¹. Di recente qualcuno ha addirittura azzardato la proposta di depauperare il Liceo Classico smantellando le cosiddette lingue morte, che rimangono però – a giudizio di chi scrive – decisamente utili a sviluppare il ragionamento logico e a dare consistenza al linguaggio (scritto e parlato)².

Nel Secondo Convegno dell'AIISD, in effetti, gli storici del design erano concordi nel ribadire quanto già emerso chiaramente al Primo (Milano 2011): l'insegnamento della Storia è insensatamente sottovalutato, per quanto riguarda sia il ruolo dei docenti (spesso ricercatori alle prime armi o a contratto) sia il numero di CFU (crediti formativi universitari corrispondenti alle ore d'insegnamento)³. La cosa, in effetti, è drammaticamente sconsiderata perché tale insegnamento costituisce la base dei Corsi di

Studio in Design; la storia, già di per sé basilica, si trova infatti intrecciata alla teoria, che è altrettanto basilica: "Teoria e storia del disegno industriale" è per l'appunto quel che s'insegna nelle università.

In entrambi i Convegni, poi, si rilevava quanto fosse difficile individuare un testo adeguato alla complessità dell'insegnamento della Storia del design. Più precisamente, si prendeva atto dall'inesistenza d'un manuale tanto denso ed esaustivo da tener dentro l'intera mole dei temi importanti dalla seconda metà del Settecento, ovvero dall'inizio della Rivoluzione industriale, ammesso che sia questo il termine *a quo*⁴, ai nostri giorni, ammesso che sia lecito estendere la storia alla "cronaca del presente". Ciò è del resto fisiologico, perché ogni autore descrive la storia del design dal suo punto di vista, più o meno diverso da quello di un altro, accendendo riflettori su alcuni temi e sottovalutandone altri⁵. Le conclusioni (provvisorie) alle quali sono dunque pervenuti gli storici del design sono queste: conviene offrire agli studenti di Storia testi di più autori per approfondire i temi scelti dal docente attraverso una molteplicità di punti di vista.

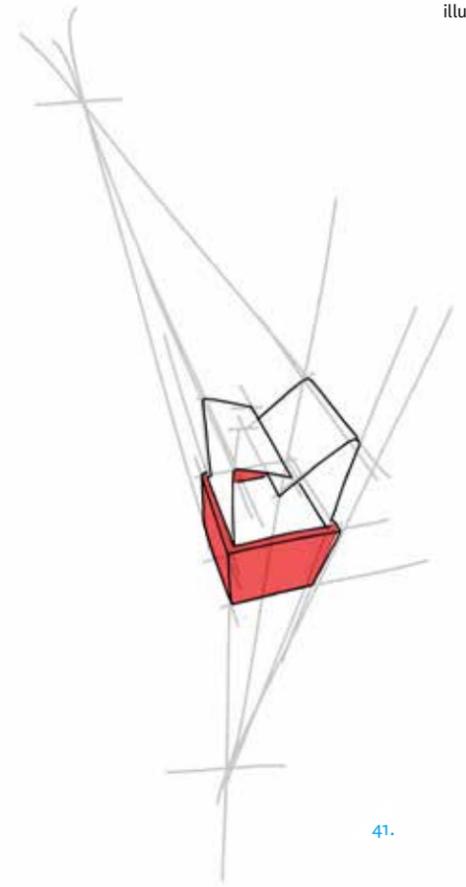
Lasciando la risoluzione di tali complesse questioni al prossimo Convegno, è qui opportuno ragionare, sia pur nella brevità dello spazio concesso, sui modi offerti dalle nuove e meno nuove tecnologie, e in particolare sulle possibilità di Internet e dei social networks, oggi sempre più rilevanti. Un social network come Facebook, per esempio, non rappresenta soltanto una vetrina per condividere in "tempo reale" le informazioni, non è semplicemente una piattaforma multi-condivisa; è anche un mezzo per sua stessa natura coinvolgente, con un protocollo di comunicazione semplice e accessibile che, quando non si risolve in trastullo beota facile e veloce, può servire a introdurre – in modo altrettanto facile e veloce – concetti complessi e maledettamente ostici agli studenti meno "letterati". Invece per gli studenti più motivati, che studiano gli argomenti prima della lezione (sic!), il coinvolgimento su Facebook vale come conferma e gioco che li motiva ancor più animando le loro acquisizioni e fomentando la loro curiosità. Beninteso: non s'intende qui proporre i mezzi socio-digitali in alternativa ai manuali più tradizionali, ma investigare intorno a precise strategie – socio-digitali, appunto – volte ad attrarre l'interesse degli studenti e indirizzarli verso il necessario approfondimento sul pezzo, che nel nostro ambito resta l'insuperabile – e non ancora tecnologicamente superato – libro (cartaceo)⁶.

Quali sono dunque i vantaggi di Facebook che ho personalmente sperimentato nei miei insegnamenti universitari? Il primo vantaggio è la persistenza. "Il segreto è essere presenti", diceva il Machiavelli⁷; e Facebook dà appunto al docente la possibilità di essere sempre presente, se vuole esserlo. Intendiamoci: non si allude qui al fatto che il docente debba mettersi a disposizione degli studenti H24 (un'espressione da fast-food per dire "24 ore su 24"); quale pazzo lo vorrebbe? Si suggerisce invece la possibilità di sollecitare gli studenti, quando il docente lo ritiene opportuno, con piccole integrazioni alla lezione, che vanno dalla discussione su un tema specifico alla condivisione di tranches di film collegati a quanto detto a lezione: protagonisti, oggetti, periodi storici... In tal modo, il primo vantaggio del mezzo digitale consiste nel consentire al docente un rapporto più presente e meno claudicante con gli studenti (non soltanto una volta a settimana), con testi, immagini e video che implementano le tradizionali opportunità didattiche.

Il secondo vantaggio del social network applicato alla didattica è il coinvolgimento emotivo, a volte

molto utile all'apprendimento. Accade difatti, nell'ambito della Storia del design, che l'oggetto descritto a lezione – sia esso la *Lettera 22* o la lampada *Atollo* – si trovi casualmente in casa di uno studente. Conseguenza di tale coincidenza – che succede tutt'altro che di rado – è che lo studente pubblico, orgoglioso, una foto dell'oggetto appena scattata, allargando il suo coinvolgimento a tutta la classe in tempo reale. Si rileva così che la Storia del design non è una cosa squisitamente teorica e distante, ma sta intorno a noi costantemente. In definitiva, va da sé che quell'oggetto sarà sviscerato quanto più deditamente da coloro che si trovano coinvolti nei commenti sottostanti.

Il terzo vantaggio di Facebook è possibilità di formulare concetti complessi attraverso testi e immagini, oltre che semplici e facili, anche coinvolgenti e memorabili. Il riferimento – ormai classico – è il tweet: un testo di 140 battute (spazi inclusi). Ebbene: cercare di sintetizzare un concetto, un approccio progettuale, la storia di un designer... in poche battute non è affatto facile, e richiede grande padronanza:



41. Bruno Munari, posacenere Cubo, Danese 1957, illustrazione di Luisa Misseri.

41.

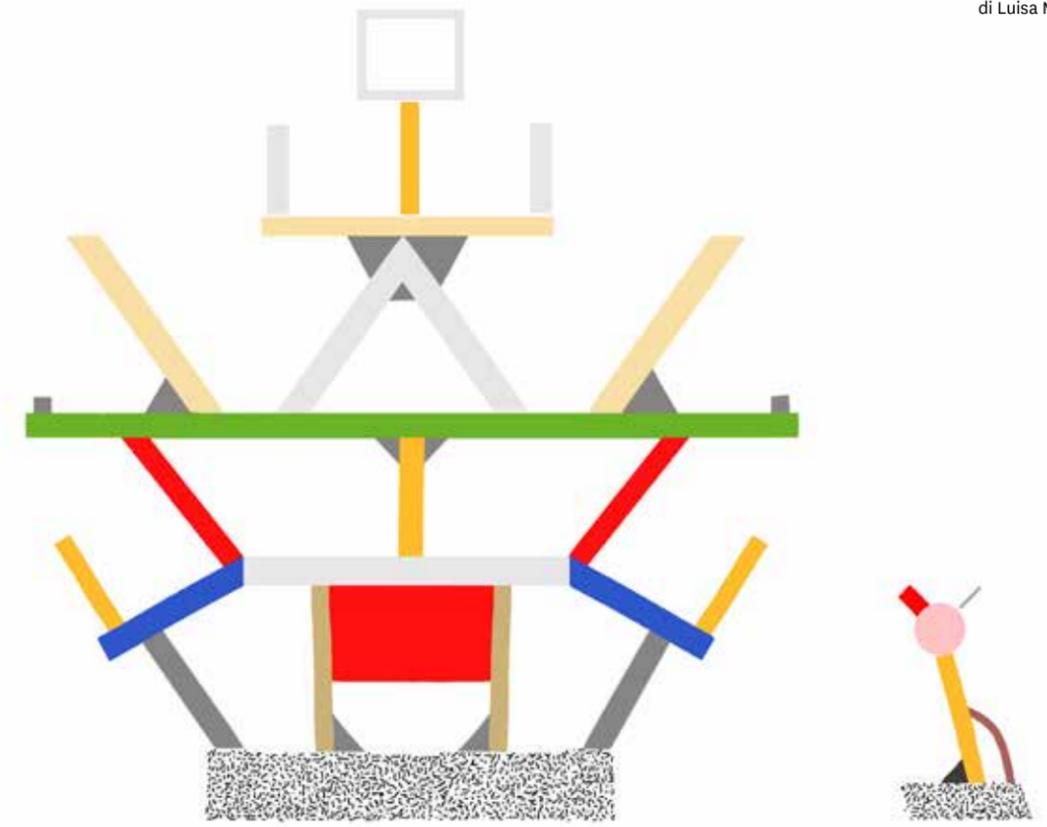
42. Mario Bellini: monovolume Kar-a-sutra, Cassina 1972; e lampada a sospensione Nuvola, Nemo 1974, illustrazione di Luisa Misseri.



42.

“la sintesi è un dono divino”, diceva Leonardo; e come c’insegna il buon Albert Einstein “se non lo sai spiegare a parole semplici vuol dire che non l’hai capito”. A tal proposito, ho avuto modo di valutare una prova in itinere basata sul tweet, che consisteva nel descrivere un argomento del programma in 140 battute e in un tempo relativamente breve. Per la verità, tale prova sperimentale proponeva anche cinque hashtag su temi specifici, a mo’ di slogan; del resto, per giocare con le parole devi aver perfettamente chiaro il senso di quello che intendi affermare. In questa prospettiva, è il caso di segnalare due interessanti operazioni “sociali” in direzione didattica ideate da 110eLAB, un’Associazione Culturale volta a promuovere il design siciliano⁹. La prima è il Contest “Supernormal”, pensato per miei studenti ma apprezzato anche da un pubblico ben più ampio, extra-universitario e variegato¹⁰. Il nome *Super Normal*

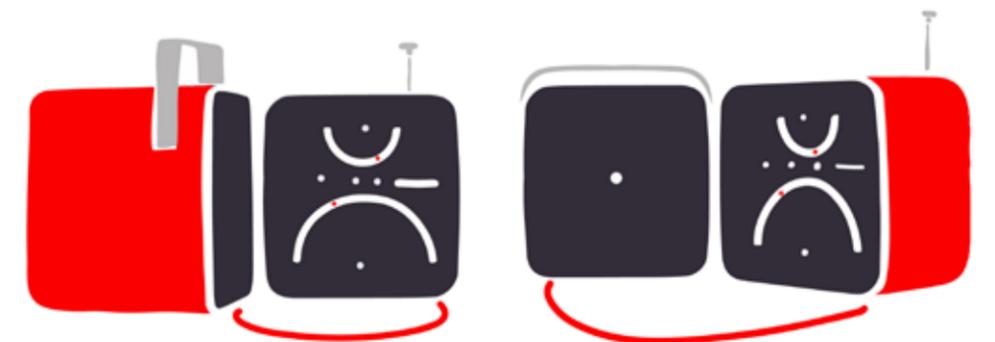
è una citazione della mostra organizzata, qualche anno fa, da Naoto Fukasawa e Jasper Morrison, allo scopo di mettere l’accento sull’importanza culturale degli oggetti più comuni nel senso migliore del termine: funzionali, economici, anonimi e in definitiva “ordinari”¹¹. Allo stesso modo, 110eLAB invitava il popolo del web – ma soprattutto gli studenti – a postare sulla pagina dell’Associazione gli oggetti più comunemente diffusi, utili e protesici. Con mia sorpresa, accanto alle solite – ordinarie quanto importantissime – “cose” (à la Duchamp), come la molletta o il tappo a corona, spiccava un prodotto nient’affatto semplice ed economico ma maledettamente diffuso, protesico e per certi versi ormai ordinario: il cellulare o meglio lo smartphone, dal quale non ci stacciamo neppure per andare in bagno! La seconda mossa di 110eLAB a vantaggio del mio insegnamento di Storia del design è infine



43.

43. Ettore Sottsass, libreria Carlton e lampada da tavolo Tahiti, Memphis 1981, illustrazione di Luisa Misseri.

44. Marco Zanuso e Richard Sapper, radio-cubo ts 502, Brionvega 1963, illustrazione di Luisa Misseri.

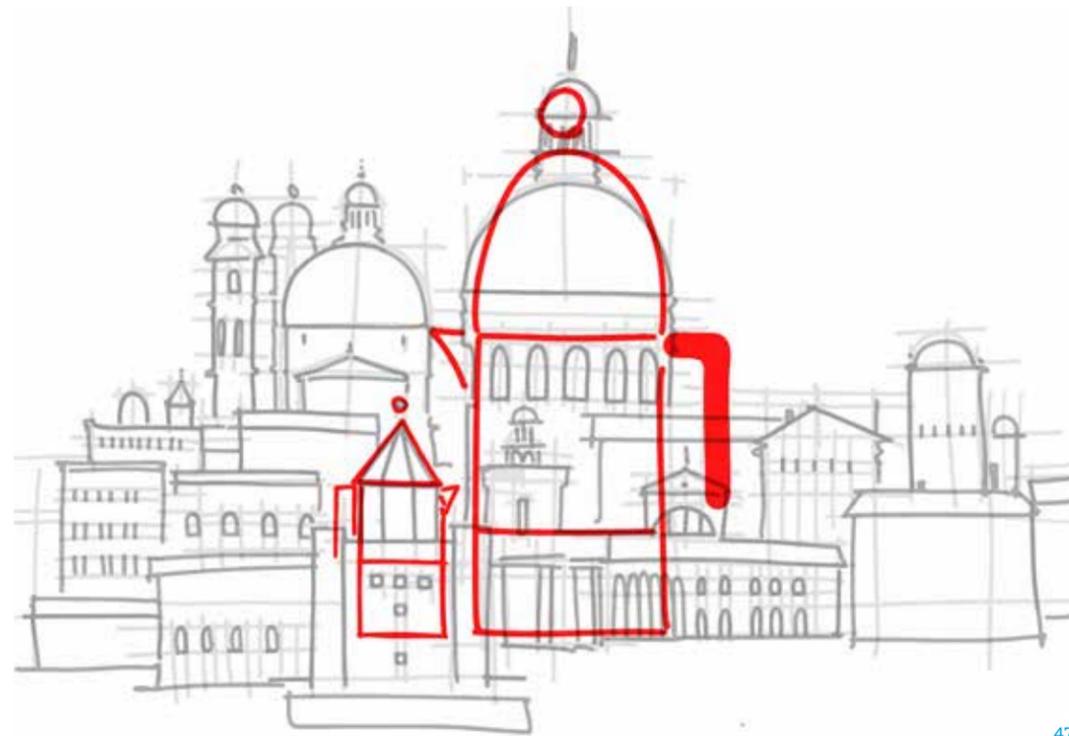
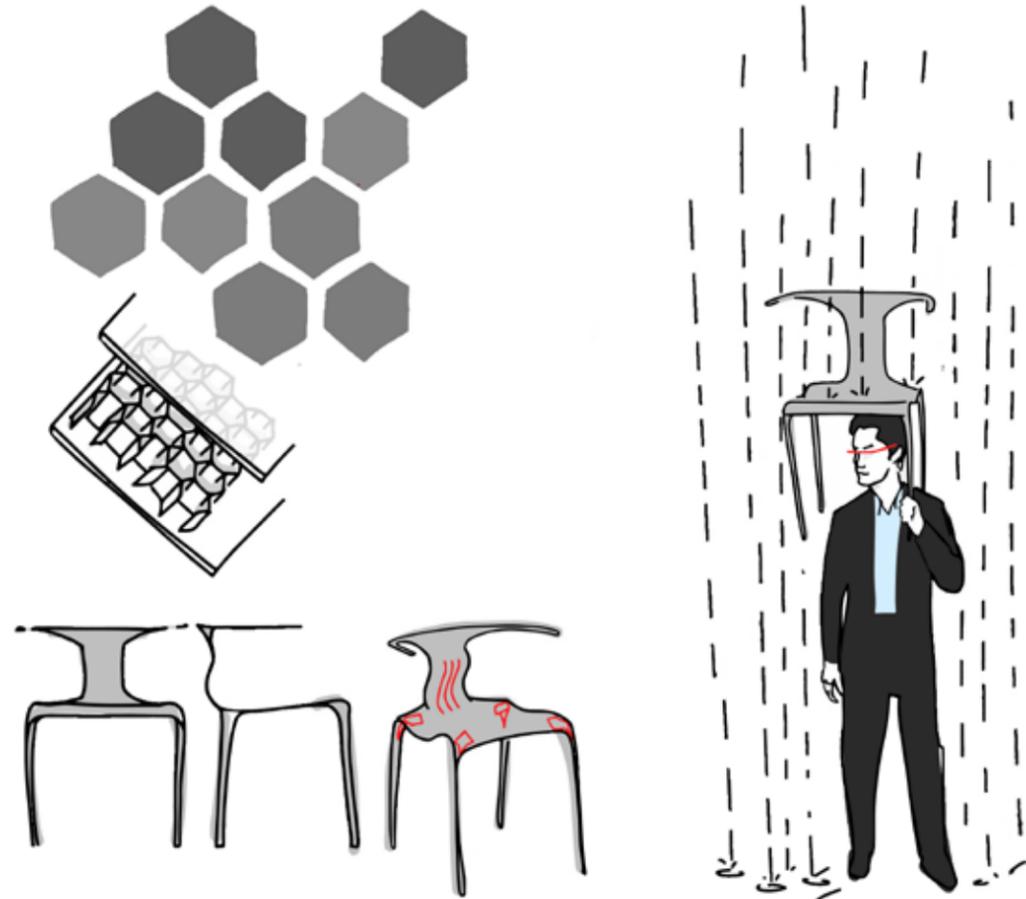


44.



45. Mario Bellini, lampada a sospensione Nuvola, Nemo 1974.
Alfonso Bialetti, Moka Express, Bialetti 1933.
Achille e Pier Giacomo Castiglioni, Lampadina (da tavolo), Flos 1972.
Achillina Bo Bardi: Casa de Vidro, 1950; poltrona Bowl, Arper 1951; poltrona Tripod, Arper 1948.
Mario Bellini: tavolo Il Colonnato, Cassina 1977; calcolatrice Logos 58, Olivetti 1973; sgabello CAB 410, Cassina 2008.
Illustrazione di Luisa Misseri.

- 46. Alberto Meda, sedia Light Light, Alias 1989, illustrazione di Luisa Misseri.
- 47. Aldo Rossi, caffettiera La Cupola, Alessi 1988, illustrazione di Luisa Misseri.



47.

Note

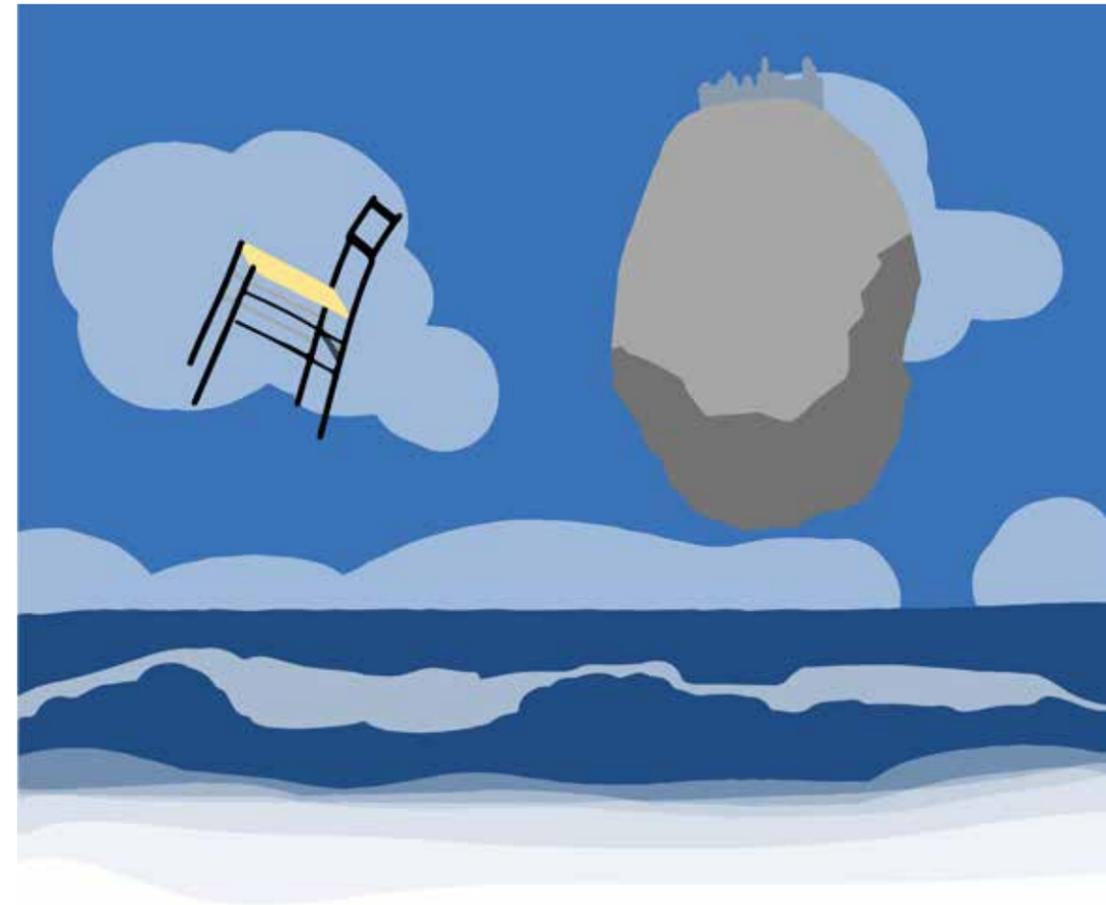
¹ Pier Paolo Perruccio e Dario Russo (a cura di), *Storia hic et nunc. La formazione dello storico del design in Italia e all'estero*, Torino, Allemandi 2015.

² Cfr. ivi, pp. 8-9.

³ AA. VV., *Il design e la sua storia*, Lupetti, Milano 2013; vedi in particolare la relazione della Commissione tematica. *Formazione dello storico del design*, di Pier Paolo Perruccio e Dario Russo, in ivi, pp. 121-126.

⁴ Renato De Fusco, per esempio, comincia la sua *Storia del design*, Laterza, Roma-Bari 1985, con un capitolo su "La stampa come design", pp. 1-16, parlando di disegno industriale ante litteram; mentre Maurizio Vitta, propone *Il progetto della bellezza. Il design fra arte e tecnica. 1851-2001*, Einaudi, Torino 2001, partendo dunque dalla (prima) Great Exhibition londinese.

- 48. Gio Ponti, sedia Superleggera, Cassina 1957, illustrazione di Luisa Misseri.



CECI N'EST PAS UNE CHAISE.

⁵ Molto ingegnoso è il quadriglio di Renato De Fusco (cit., pp. xi-xii) – progetto, produzione, vendita, consumo –, l'artificio storiografico che dà senso logico ai capitoli della sua trattazione.

⁶ Cfr. a proposito Daniele Baroni, *Un oggetto chiamato libro. Breve trattato di cultura del progetto*, Sylvestre Bonnard, Milano 2009.

⁷ I vantaggi più evidenti sono ormai sotto gli occhi di tutti: la tempestiva velocità con cui è possibile informare gli studenti di un gruppo di Storia del design che la lezione comincia un'ora dopo o che viene spostata in un'aula non calendarizzata; la facilità e la precisione con cui si trasferiscono le informazioni, ad esempio una bibliografia ragionata circa un determinato argomento trattato a lezione; l'ampiezza della condivisione, che può includere le immagini più disparate, video, tutorial ecc.

48.

⁸ Per quanto riguarda l'approfondimento della Storia del design attraverso film o, meglio, spezzoni di film euristici sapientemente connessi ai temi del programma, vale la pena di segnalare la Tesi di Laurea di Tommaso Sciortino (che ho avuto il piacere di seguire come relatore), volta a istaurare precise corrispondenze tra 20 film e le lezioni del mio programma di Storia del design: *MoDe | Il cinema come didattica del design*. Ogni film è descritto attraverso una scheda; e la scena pregnante, che collega il film alla lezione di Storia, vale per gli studenti come potente veicolo mnemonico, aiutandoli a fissare nella mente il concetto o l'oggetto-chiave.

⁹ www.110elab.com.

¹⁰ Sempre più importante è a questo proposito la Terza Missione ovvero l'apertura dell'Università verso la società.

¹¹ Naoto Fukasawa e Jasper Morrison, *Super Normal. Sensation of the Ordinary*, Lars Müller Publishers, Baden | Switzerland 2007.

l'operazione "Mese del design", scandita dalla pubblicazione di 24 illustrazioni, emblematiche delle 24 lezioni di Storia e accompagnate da un testo euristico. In tal modo il tema raccontato può essere doppiamente ribadito e fissato nella mente degli studenti – spiritosamente anche – con un testo coinvolgente e un'immagine memorabile. La potenza e la capacità di rappresentare un'idea in pochi tratti, che scaturiscono in questo caso dal fenomenale polpastrello di Luisa Misseri, confermano quanto dichiarato già da Leonardo: "un'immagine vale più di mille parole". Comunque sia, non si tratta di testi esaustivi né di immagini asettiche; tutto è sapientemente configurato per assumere un carattere quanto mai evocativo, una sorta di viaggio di scoperta verso la

disciplina, perché – tengo a ribadirlo – tale attività integrativa sui social network può essere un dipiù, una strategia di avvicinamento ma mai un'alternativa valida allo studio delle fonti e all'approfondimento bibliografico. Internet può determinare un'impressione, non di scendere in profondità. È un input per fare di più, semmai, un escamotage in grado di attrarre e dare appeal a una disciplina che pare aver perso smalto. E quando cominci ad approfondire sei sul punto di comprendere; e questo ti dà soddisfazione, e vuoi sempre più comprendere, perché la cosa diventa ancor più piacevole; allora cerchi in rete informazioni più dettagliate, complesse, fino a quando t'imbatti in un saggio critico e nelle fonti di prima mano; e a quel punto stai leggendo un libro – online o cartaceo – e non puoi più smettere.