

Design su Misura

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

18,19 maggio 2017

005

SID

Società Italiana di Design

**Microstorie di didattica del progetto
Società Italiana di Design**

369

SID Società Italiana di Design

Design su Misura

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

A cura di

Luisa Chimenz

Raffaella Fagnoni

Maria Benedetta Spadolini

**Microstorie di didattica del progetto
Società Italiana di Design**

A cura di

Silvia Ferraris

Andrea Vallicelli

Progetto grafico e impaginazione
Plurale Visual Design
pluralevisualdesign.it

Copyrights

CC BY-NC-ND 3.0 IT



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

Marzo 2018

Società Italiana di Design, Venezia
societaitalianadesign.it

ISBN 978-88-943380-8-9

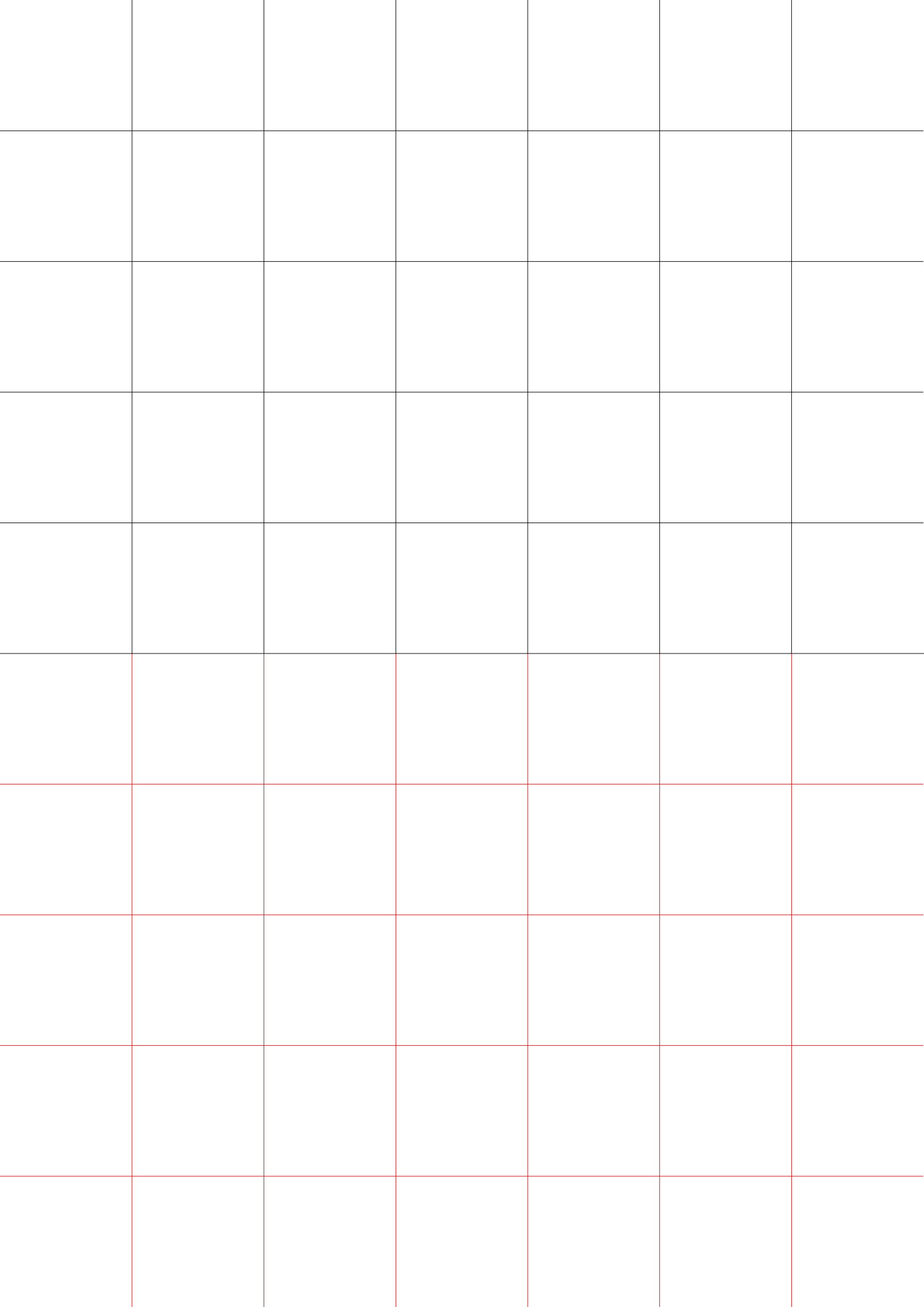
Medardo Chiapponi

Questa pubblicazione promossa dalla Società Italiana di Design raccoglie contributi di docenti e ricercatori delle diverse sedi in cui sono attivi corsi di studio e dottorati di ricerca in design. Si tratta di un modo concreto di contribuire alla costruzione della "Identità culturale e scientifica del design italiano" così come indica il sottotitolo della nostra Società scientifica che ci siamo dati al momento della ricostituzione nell'Assemblea di Torino del febbraio 2014.

A ben vedere, le nostre assemblee hanno giocato un ruolo fondamentale per il raggiungimento di questo risultato e si sono rivelate essere importanti momenti di produzione culturale. In quella di Napoli del marzo 2015 ci siamo organizzati in gruppi di lavoro tematici che hanno avuto un seguito di discussione a Ferrara nell'aprile 2016 e i cui risultati sono qui pubblicati. Infine, nell'assemblea di Genova del maggio 2017 sono stati presentati ulteriori contributi che, dopo una rielaborazione da parte degli autori, trovano posto in questo volume.

Quello che emerge è un panorama stimolante e variegato di interessi e temi di ricerca che consente di individuare specificità delle singole sedi connesse a peculiarità del tessuto istituzionale, socio-economico e produttivo di riferimento. Ciò rafforza l'immagine di una realtà policentrica del design universitario italiano e la presenza di numerosi contributi di docenti e ricercatori giovani e "diversamente giovani" da l'idea di una comunità scientifica vivace e in crescita culturale.

Credo che dobbiamo un sincero ringraziamento a tutti coloro che hanno condiviso con noi le loro riflessioni e a coloro che, col loro impegno nell'organizzazione delle assemblee e con la cura del volume, hanno reso possibile questa pubblicazione. È un vero piacere per me assolvere a questo obbligo come atto conclusivo del mio mandato.



SID

Design su Misura
Atti dell'Assemblea annuale
della Società Italiana Design
18,19 maggio 2017

Design **su misura**

c/o DAD Scuola Politecnica
Stradone Sant'Agostino 37
16123 Genova

Indice

t 01

t 01 — Cultura | Linguaggi | Territori

- 21 **Plug Social TV. Un esperimento su misura di collaborazione e narrazione di comunità**
Mariana Ciancia, Maria Luisa Galbiati, Francesca Piredda
- 31 **MATeriali per il design. A misura di progetto**
Beatrice Lerma
- 41 **Strumenti e metodi del design strategico per la valorizzazione degli itinerari culturali e dei percorsi tematici transfrontalieri tra Italia e Svizzera: il caso studio della "Via Regina"**
Roberto de Paolis
- 51 **Il Design per il museo su misura**
Claudio Germak, Luca Giuliano, Sara Khan
- 61 **Maestria artigianale avanzata e sistemi di customizzazione del prodotto moda di alta gamma**
Elisabetta Cianfanelli, Gabriele Goretti
- 73 **Design e territorio: un rapporto in evoluzione**
Marina Parente
- 85 **Fashion Design Networking. Il modello decentralizzato della Moda**
Maria Antonietta Spordone
- 97 **Design "su misura" per il nautical heritage. Dialoghi e considerazioni critiche con Stefano Faggioni**
Maria Carola Morozzo della Rocca con il contributo di Giulia Zappia
- 115 **La variabile e la sua misura. Ragione, sostanza e tema per l'oggetto immaterialmente materiale**
Niccolò Casiddu, Luisa Chimenz
- 131 **Handmade in Italy. Il design dei territori italiani**
Claudio Gambardella

t 02

t 02 — Innovazione | Sistemi | Servizi

- 147 **"Inclusive design – sustainable design": unità di ricerca dell'Università di Ferrara**
G. Mincoletti, S. Imbesi, G. A. Giacobone, A. Tursi, M. Marchi
- 157 **Design parametrico e processi di realizzazione in ambito digitale**
Annalisa Di Roma
- 167 **Design per la prevenzione e il monitoraggio di utenti affetti da disfagia. Caso studio: il progetto DayD**
Claudia Porfirione
- 175 **Il progetto della performance luminosa**
Alessandra Scarcelli, Vincenzo Minenna
- 185 **Sul metodo: un'indagine laboratoriale tra design e biologia**
Chiara Scarpitti
- 195 **Il Design per la Moda e l'industria culturale. Nuove strategie per il made in Italy**
Roberto Liberti
- 207 **Il design pensato ad hoc per i bambini. Studi progettuali e approfondimenti sul design per i bambini pensato**
Laura Giraldi
- 219 **Design e ricerca su misura delle imprese**
Luca Casarotto
- 229 **Su Misura? Prospettive del 'design for kids'**
Benedetta Terenzi
- 241 **(Video)giocare con il Design. Un'esperienza estetica significativa nel gioco di simulazione applicata**
Isabella Patti
- 251 **Le misure dei servizi**
Chiara Olivastri

t 03

t 03 — Produzione | Processi | Sostenibilità

- | | |
|-----|---|
| 261 | Design per un diverso presente
Benedetto Inzerillo |
| 273 | Design per un mondo migliore, con eudaimonia
Sabina Martusciello, Maria Dolores Morelli |
| 283 | Servizi di eco-design su misura per un'innovazione sostenibile
Jacopo Mascitti, Lucia Pietroni |
| 295 | Design per la post-industria: processi, conoscenze, professioni
Loredana Di Lucchio, Lorenzo Imbesi, Viktor Malakuczi |
| 307 | Protesi funzionali per arti superiori in stampa 3D.
Osservazioni progettuali sulle nuove tecniche di produzione singolare
Lorenzo Secco |
| 319 | Design ibrido su misura
Carla Langella |
| 333 | Gli yacht e gli interni: la progettazione ad hoc
Mariateresa Campolongo |
| 341 | Tecnologie digitali per la moda: da prodotti a esperienze su misura
Alba Cappellieri, Livia Tenuta, Susanna Testa |
| 353 | Misurata apparenza. Propulsioni innovative in vesti convenzionali
Mario Ivan Zignego |
| 361 | La cultura del design tra tradizione e innovazione
Mauro Cecconello |

Raffaella Fagnoni

Il tema scelto per l'Assemblea della nostra Società Scientifica a Genova, 18-19 maggio 2017, è emerso per la sua dimensione inclusiva e per il suo carattere multiverso. Rivela così una duplice valenza: da una parte quella di mantenere una continuità con le esperienze precedenti, e dall'altra quella di assemblare un insieme di universi distinti.

XI

La strada aperta a Napoli nel 2015 attraverso il tema "Identità culturale e scientifica del Design Italiano" proseguita con "Valorizzare il Design per Valorizzare il Paese" a Ferrara, si evolve in "Design Su misura" offrendo una maggiore apertura e distinguendosi per il formato proposto.

Questo infatti si adatta, *su misura*, alle esigenze della comunità lasciando a tutti l'opportunità di presentare e presentarsi. L'assemblea è intesa come momento di confronto, come attivatore di connessioni e relazioni per conoscere e conoscersi, soprattutto con i giovani, come strumento per misurare e misurarsi e capire se e come cambia la nostra comunità scientifica. Apparentemente sembra un tema meno scientifico e meno politico. "Design su misura" ci propone una riflessione sul design del nostro tempo, da molti percepito e definito in crisi, senza direzione, privo di un sistema chiaro di riferimento, ma che si prospetta comunque come una realtà vitale e viva. I designer sono visti come degli attori¹, soggetti che agiscono nel mondo in cui tutti progettano² mossi da uno sciame progettante³. Sono degli artefici di alternative,⁴ che vedono il loro ruolo non necessariamente limitato entro i confini della definizione formale del prodotto, ma esteso a motore di azioni e attività in diversi campi della produzione materiale e digitale. I processi tradizionali di produzione si rinnovano progressivamente a favore di un progettare su misura, grazie anche alle opportunità offerte dalle tecnologie digitali e dalla diffusione delle pratiche open-source.

Progettare su misura indica la possibilità di far dialogare tecniche e materie, seguire una logica di soluzioni e oggetti personalizzati, rivolta non tanto al mercato del lusso quanto alla ricerca di soluzioni più intime e locali per rispondere ad un mercato omologato.

1 Niessen, B. 2007. Città creative: una rassegna critica sulla letteratura sulle definizioni, Università di Milano- Bicocca. http://ps://boa.unimib.it/retrieve/handle/10281/12326/14575/Ci_a%20Crea_ve%20-%20Niessen.pdf

2 Manzini, E. 2015. Design. When Everybody designs, Mit Press.

3 Branzi, A., 2011. Molecole, in Diid, disegno Industriale, n. 50-51, Rdesignpress.

4 Fagnoni R. 2017. Artefici di alternative, in A. Bertirrotti, Psico-antropologia per il design, David and Matthaus Serrungarina (PU).

Progettare su misura pone l'accento sulla capacità di trovare soluzioni ad hoc, creando prodotti che recuperino l'idea del ben fatto, che si contraddistinguano per unicità o riconoscibilità, in armonia con quel nostro vitale saper fare e con la tradizione degli artigiani. Prodotti integrati con le nuove potenzialità tecniche e tecnologiche, con attenzione maggiore all'esperienza dell'utente, all'uomo inteso come corpo, alle specificità locali, alle economie. Dalla produzione di massa alla personalizzazione di massa?

Design su misura è l'occasione per questo confronto tra i soci. È un'opportunità per definire strumenti, metodi e relazioni capaci di catturare sfumature legate ai concetti di specializzazione e unicità in grado di reinterpretare i lessici della contemporaneità.

È ancora l'occasione per raccontare e raccontarsi, per acquisire consapevolezza del nostro operato e del nostro operare, delle peculiarità delle sedi, dei punti di contatto. Un passo avanti nella costruzione e nel rafforzamento di questa nostra comunità scientifica, che con questa occasione si presenta come editrice, producendo una raccolta di contributi su misura.

Maria Benedetta Spadolini

L'uso del termine "su misura" di solito richiama una molteplicità di concetti; forse in prima istanza si pensa a certa progettazione sartoriale, che mette in stretto contatto la committenza con la piccola come con la grande azienda. In tal senso si pensa a realizzazioni ad hoc per il cliente con problematiche che non possono essere semplicemente risolte con un oggetto in serie, da sempre e storicamente considerato secondo un paradigma che lo associa alla 'massa'.

XIII

Tuttavia per spiegare cosa sia per me il design "su misura" devo necessariamente richiamare in questa sede un'esperienza che, sottesa tra ricerca e didattica, porto avanti da molti anni. Con il progetto "Adotta un anziano", poi proseguito in quello di "Adotta un millennial" si è inteso strutturare un diverso percorso per l'arrivo al *concept* di prodotto e dotare di una diversa accezione il concetto stesso di 'su misura'. Il metodo utilizzato è stato quello di avviare un processo che dal particolare porti al generale, e che connetta la lettura dei dati statistici con l'osservazione diretta per renderli più umani, la narrazione individuale con l'elaborazione consapevole di *concepts* per una restituzione più personale di questi ultimi; così, in un sviluppo informato di conoscenza si comprende, si dipinge in modo sempre più dettagliato il cliente. Fin qui, forse, niente di nuovo.

Ciò che però ha reso interessante il processo - e continua a farlo, essendo questo un percorso in itinere - è il passo successivo. Dal particolare, dall'esperienza e dal problema specifico, la volontà è quella di arrivare a una definizione generale del cliente, una tipizzazione se si vuole, e da lì ancora oltre, ravvisando comportamenti e gestualità che pur estremamente distanti, richiedono le stesse soluzioni progettuali.

Questo attraverso due importanti strumenti: innanzi tutto, grazie all'incredibile quantità di informazioni che possono essere usate come guida, implementate con l'osservazione diretta e il racconto personale, se opportunamente trattate con il metodo del *design thinking* si possono ottenere solide basi di partenza dal quale muovere per il progetto, non immaginate in maniera aleatoria e fredda nelle sezioni R&D delle aziende grandi come piccole, ma calate nella realtà quotidiana.

XIV

Contemporaneamente, a partire dall'uso di ciò che io amo definire "la spirale del progetto", si viene instradati su una prassi la quale, se in fase di partenza può sembrare articolata e confusa proprio per la molteplicità di informazioni che entrano nella definizione del problema, va poi via via dipanandosi fino a giungere a una soluzione affermativamente rispondente.

In questo processo, evidentemente come già suggerito nel processo progettuale da Bruno Munari, la fase di verifica e di raccolta dei feedback è fondamentale e prodromica al momento creativo; è importante tuttavia sottolineare come questa non sia una soltanto al termine del percorso, ma continue e multiple a ogni stage del sistema, perché attraverso l'implementazione delle informazioni e forse l'addizione di quelli che possono a prima vista sembrare limiti, si giunga a un prodotto definitivamente e completamente soddisfacente per il cliente e per l'azienda, che regali a entrambi il piacere di avere fatto parte del processo progettuale.

Nel progetto, infatti, le difficoltà non sono limiti; piuttosto, permettono di capire come sostenere affermativamente il prodotto, preceduto da analisi, confermato e rafforzato dai dati, sempre innegabilmente frutto di un processo creativo.

Questo è per me il design su misura.

Molti nuovi concetti entrano oggi nel dibattito proprio del design. Quest'ultimo, infatti, come disciplina che deve allo stesso modo rispondere all'esattezza della produzione e all'umanità della progettazione, sempre sottesa tra concezione umanistica e tecnologia, tra relazione empatica e codici matematici, viaggia come già profetizzato molti anni fa da Tomàs Maldonado verso una sempre più massiva dematerializzazione.

Questo tuttavia non lo priva di un suo specifico quid capace di portare il proprio apporto positivo, in qualche modo conformando la realtà. Se il 'su misura' si esprime ovviamente anche grazie all'incredibile quantità di dati che ogni istante generiamo, consapevoli o inconsapevoli dell'uso che ne verrà poi fatto, legger la realtà tramite il *design thinking*, permette di conoscere il tempo presente per progettare quello che ancora deve venire.

Dice, infatti, Alberto Bassi: «Come ha spiegato Vilém Flusser in Filosofia del design (2003) legando il fenomeno alla trasformazione dei valori borghesi basati su produzione, accumulo e consumo degli oggetti, oggi è la fruizione delle informazioni e non il possesso a catalizzare il nostro interesse.» (Bassi, 2017, 74)

XV

Il 'su misura' si esprime sempre necessariamente su una base che sia di conoscenza diretta. In tal senso quando i dati da soli non sono sufficienti e il loro risultato rimane asetticamente non corrispondente alla complessità dell'essere umano: è l'indagine design oriented che viene in aiuto a entrambe le parti, utente e progettista.

Quando la progettazione incontra le necessità per nulla velleitarie degli utenti più avanti negli anni, cioè coloro che si trovano nella cosiddetta silver age, ma anche delle persone che ogni giorno cercano di risolvere le loro piccole difficoltà e si trovano in questo coadiuvate dai prodotti che gli abitano intorno, ecco che il design 'su misura' dà realmente valore alla vita quotidiana, trasformando i gesti di ogni giorno da momenti caratterizzati da fatica e senso di inadeguatezza a piccoli piaceri in cui si riconosce la cura che è stata dedicata al disegno dell'oggetto.

Seguendo un percorso che, a partire dagli studi antropometrici inclusivi di Henry Dreyfuss, apporti un nuove consapevolezza degli stati emozionali e delle valutazioni psicologiche di cui l'oggetto necessariamente viene intriso nel suo rapporto con l'utente, si ottengono come risultato ultimo *concepts* al contempo estetici e funzionali, contemporanei ma condivisibili, adatti e con una ricaduta che si traduce in un miglioramento sensibile di ciò che viene offerto a un target le cui necessità vengono spesso inopportunitamente neglette o eccessivamente esagerate. Spesso vengono richiamati alla mente, quando si toccano queste tematiche, brutti prodotti per coadiuvare i movimenti o iper-tecnologicamente avanzati per la cura corpo e della salute, packaging inopportunitamente esagerati, oggetti omologhi che non aiutano in alcun modo a comprendere e facilitare quando richiamati all'uso, e in più esteticamente stridenti con panorami domestici consolidati. Si dimentica inoltre, che le soluzioni possono essere spesso trasversalmente intese, e che possa accadere che un *concept* sostenuto da un presupposto di partenza, si dimostri perfettamente valido e rispondente ad altri target, idealmente molto lontani dall'oggetto di ricerca.

È in questo senso che il *design thinking* e il 'su misura' possono rendere più umana e accettabile una modernità solo apparentemente perfettamente performante, senza offendere o imporsi ma delicatamente e discretamente aggiungendo valore alle piccole cose. Se è vero che ormai possiamo riconoscere una certa automazione dei mestieri, la morte dell'iper-specialismo e l'affermarsi della cultura dei mestieri orizzontali, viene correttamente da chiedersi cosa si possa poi veramente intendere per mestiere orizzontale? Il concetto, ancora una volta, è nodale nell'applicazione al design e allo specifico concetto del 'su misura'.

Secondo gli esperti del settore economico la differenza fondamentale tra l'avanzamento verticale e l'avanzamento orizzontale, che di per sé si pone come novità contemporanea nel mondo del lavoro ben distante dall'approccio manageriale, è innanzi tutto basato sul sistema di competenze e premi che si possono raggiungere.

A fronte di una più profonda e completa competenza acquisita, si guadagnano benefits che possono tradursi in avanzamenti economici ma anche minore quantità di lavoro e maggior tempo libero, perciò miglior qualità della vita; inoltre, poiché gli avanzamenti sono basati sulla comparazione assoluta e non all'interno di gruppi chiusi sono percepiti come più accessibili, inducendo così una maggiore motivazione per ottenerli.

A ben guardare questo tipo di approccio non è dissimile dal modello economico liberista, che pure è tanto caro al design perché supporta la produzione. Il concetto chiave che lo differenzia anche da questo, tuttavia, alberga nella possibilità di migliorare non assumendo maggiori responsabilità ma maggiori competenze.

Dunque, tradotto in termini di prodotto, produzione e design, banalmente ciò potrebbe essere riportato come avanzamento per l'azienda e il brand che assumono nuove competenze, non iper-specializzandosi e restringendo così la loro fetta di mercato e il loro bacino d'utenza, ma piuttosto rispondendo alle sollecitazioni del mercato con un atteggiamento resiliente e intelligente, creativo e flessibile. In qualche modo, nell'acerrimo dibattito tra domanda e offerta, che innegabilmente intride il mondo del design di aspetti legati all'economia da una parte e alla sostenibilità dall'altra, si torna a un nuovo predominio della domanda sull'offerta, o ancora meglio ci si avvia a un momento storico in cui domanda e offerta si presentano in una sequenza interscambiabile rispettivamente e consapevolmente conscie l'una dell'altra. Non è necessario in questa sede ricordare quanto oggi sia – nuovamente – importante la relazione strettissima che il design instaura, attraverso gli artefatti, con i territori e con gli utenti, le persone.

Viviamo a un momento storico in cui coesistono la serie infinitamente ripetibile e la piccolissima serie o addirittura il pezzo unico, e ciò investe nel mondo del design tutti i possibili ambiti di implicazione, dal tradizionale prodotto di furniture, in cui talune scelte sono appositamente lasciate al cliente per meglio soddisfarlo, al servizio digitale, il quale pur comprendendo un'incredibile quantità di dati e informazioni generali sembra conoscerci alla perfezione.

Negli scritti che questo libro presenta, si osserverà come il design su misura si caratterizza in una molteplicità di varianti e declinazioni, e se pur con sistematica aggregazione per temi, tutte mettono al centro, in modo più o meno dichiarato ed esplicito, la persona.

Il design, infatti, è quella scienza umana ibrida, che non ha l'esattezza delle scienze matematiche, ma che deve essere estremamente esatta e performante: diversamente, non sarebbe in alcun modo rispondente alle necessità della produzione della piccola come della grande serie. È, però al contempo, il design, una disciplina trasversale che necessariamente si relaziona con aspetti economici e sociali, che comunica e muove al rispetto e alla comprensione, che può facilitare l'inclusione o determinare divisioni e separazioni di genere ed età e pertanto, primariamente si connota di accezioni politiche; spesso il design nella sua consistenza oggettuale dona un senso di soddisfazione percepita, di appagamento; dovrebbe questo essere il suo scopo.

Tutta la ricerca intorno alla funzionalità, alla correttezza estetica dei prodotti, alla ribellione rispetto a tematiche evergreen ma di quando in quando percepite come pesanti e opprimenti, se sceverata dai dibattiti, che pure fanno parte della disciplina, infine porta a questo.

In questa enorme selva di prodotti, in questa inverosimile messe di merci, il miglior prodotto che il design possa dare è la completezza di un gesto e di un momento.

XVIII

È sempre stata questa la chiave. Allora, il design su misura consente di avvicinarsi maggiormente attraverso la conoscenza, la ricerca del dettaglio, la scelta opportuna dei materiali, la qualità della ricerca espressa nella soluzione, la cura dell'utente a una rappresentazione ed esplicitazione del concetto, positivamente inteso, di valore.

Gli oggetti, i prodotti, i servizi intorno a noi - presenze di cultura, frutti di innovazioni, opere di produzioni - pur non essendo se presi separatamente bastevoli, rendendo più agevole, più qualificante, più funzionale ed estetica la nostra quotidianità in una certa misura meglio ci dispongono a dare il nostro personale contributo, a renderla migliore.

Il design dei prodotti - digitali, fisici, oggettuali o concettuali - non può esimersi dal considerare come loro fondante ragione d'essere il conferimento di un valore di senso, etico, estetico e funzionale. Produzione, processi e sostenibilità sono i segni del nostro tempo che più intrinsecamente sembrano unire la disciplina al mondo reale della quotidianità e all'utente, dimostrando principi di rispetto e correttezza nei confronti di ciò che è 'altro'.

Produzione | Processi | Sostenibilità

t o3

Benedetto Inzerillo

Sabina Martusciello, Maria Dolores Morelli

Jacopo Mascitti, Lucia Pietroni

Loredana Di Lucchio, Lorenzo Imbesi, Viktor Malakuczi

Lorenzo Secco

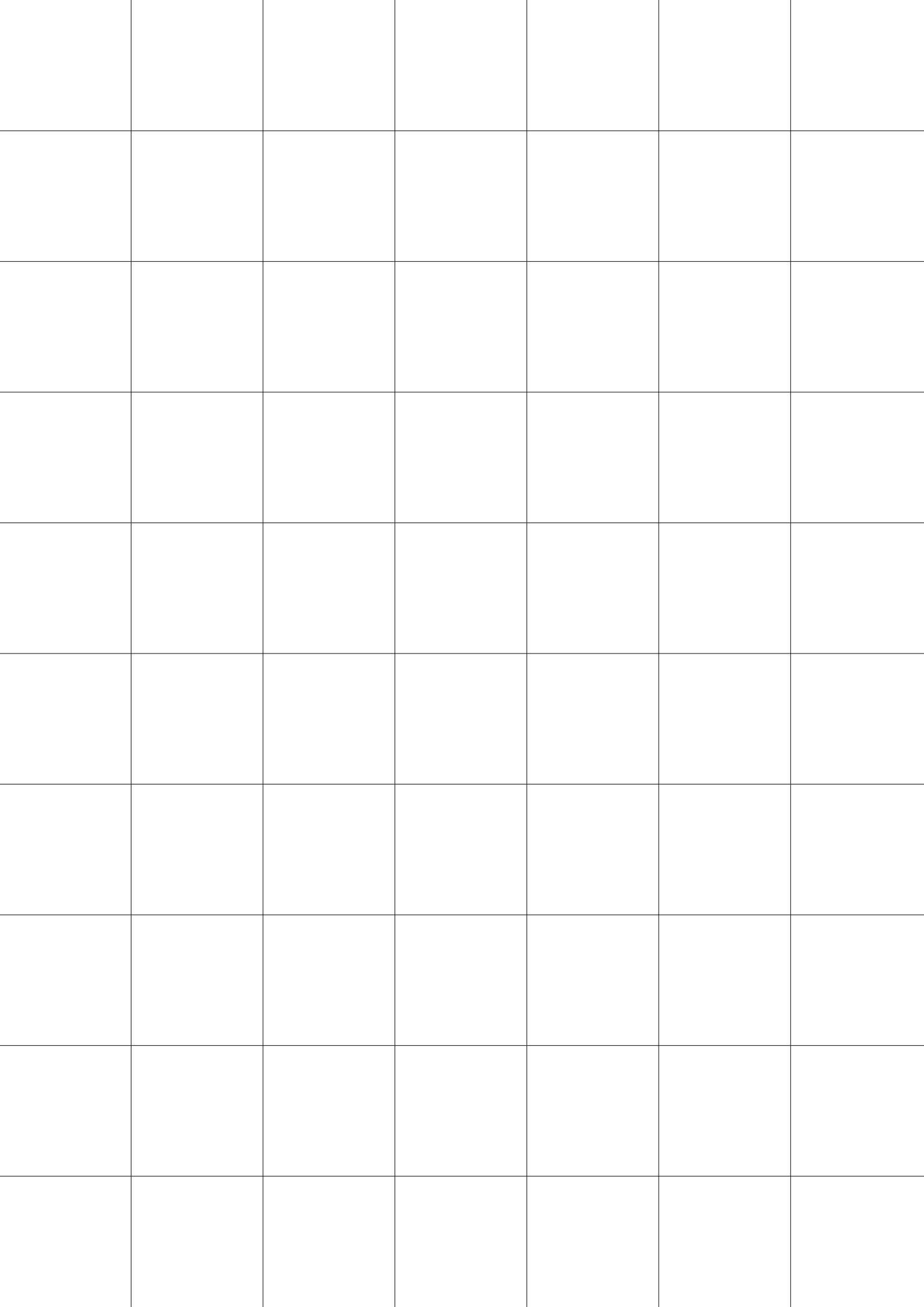
Carla Langella

Mariateresa Campolongo

Alba Cappellieri, Livia Tenuta, Susanna Testa

Mario Ivan Zignego

Mauro Ceconello



Design per un diverso presente

“Il vero design è tale solo quando agiscono forti interazioni fra scoperta scientifica, applicazione tecnologica, buon disegno ed effetto sociale positivo”¹

In un mondo caratterizzato da una complessità tecnologica e sociale sempre crescente, le aziende sono in grado di realizzare oggetti incredibili e tecnicamente molto complessi ma spesso non sanno analizzare i bisogni sociali e culturali in trasformazione. Il problema sta nel fatto che, mettendo una tecnologia intelligente in un prodotto inutile e che non risponde a nessun bisogno, produrremo un prodotto stupido inutile e null'altro. I progettisti sanno come aiutare le imprese a risolvere questo problema. Sono in grado di equilibrare la tecnologia, la cultura e l'interesse per l'uomo. La sfida del futuro sarà quella di progettare con e non per il pubblico, nel rendere gli utenti il soggetto e non l'oggetto dell'innovazione. Il design possiede due facce: ogni due tre minuti, in qualche parte nel mondo, un designer progetta e realizza un oggetto.

Ciò genera nella maggior parte dei casi la nascita di nuove infrastrutture, la produzione di nuovi rifiuti e un eccessivo consumo di energia. Questo in gran parte è colpa del design. D'altra parte, lo stesso design può diventare un'opportunità per aiutare le persone a superare queste criticità, per esempio nel trovare la soluzione per ridurre la produzione di rifiuti o, nel limitare il consumo di energie e risorse. Viviamo in un'epoca complessa, nella quale molti designers pensano che la soluzione a tutti i problemi sia quella di progettare nuovi prodotti eco, green, questa è una possibile soluzione, ma non l'unica; abbiamo già troppi prodotti.

Si deve provare a cambiare sistema, invertire la tendenza, progettare meno “cose” e aiutare la gente ad avere una migliore qualità della vita (che non coincide certamente con l'averne più cose, tanto più se inutili). Probabilmente le soluzioni ai tanti problemi vanno ricercate sul territorio, localmente. Il design in questo senso, può aiutare la gente ad organizzare le proprie attività quotidiane sul proprio territorio in maniera più semplice e non a produrre nuovi oggetti. Esempi virtuosi come la distribuzione dei prodotti alimentari direttamente dal produttore al consumatore o l'organizzazione

¹ Koenig G.K. (1983) Design: rivoluzione, evoluzione o involuzione?
in Ottagono 68, Bologna Editrice Compositori

di un sistema diverso e sostenibile di mobilità, rappresentano temi di immediata attuazione. In sintesi il design può aiutare a condividere gran parte delle risorse in maniera più efficiente².

Spesso chi elabora teorie sul design dimentica quale sia stato e sia ancora il vero ruolo di questa disciplina all'interno della società. Il design si muove oggi in un territorio dalle trame articolate che vanno dalle innovazioni tecnologiche informatiche (*interaction design* e *internet of things* primi tra tutti), alla sostenibilità ambientale e alla ricerca di nuovi modelli sociali d'innovazione³. La figura del designer invece, oggi è ancora percepita come quella di un operatore estetico a cui i dirigenti delle aziende chiedono di rendere i prodotti, belli⁴ prima di ogni altra cosa. Dunque il compito del design dovrebbe essere quello rendere esteticamente attraente un prodotto dinanzi agli occhi del potenziale acquirente; eppure, oggi, si ha una certa reticenza nel qualificare un prodotto secondo il canone della bellezza; si preferisce dire che un oggetto di design è funzionale, ingegnoso, interessante, iconico, e altro ancora; evitando di specificare la principale qualità del prodotto di design che è appunto quella estetica⁵.

Il design, oggi, si muove nel mondo dell'innovazione tecnologica e dell'uso di nuovi materiali, il design deve rispondere a nuove domande prestazionali e ad esigenze e strategie di innovazione socio-economica; il progettista, comunque, pur perseguendo un approccio etico, è, ancora, chiamato a definirne gli esiti estetici. È di assoluta attualità l'affermazione di Vanni Pasca secondo cui il nucleo fondativo del design è costituito dal rapporto tra etica ed estetica⁶. Il designer ha il ruolo di compiere una sintesi progettuale distinguendo ciò che è design da ciò che design non è: la sua capacità di rappresentare i contenuti sociali, ambientali e tecnologici attraverso soluzioni formali e strutturali corrette determinerà la buona riuscita dell'oggetto di design, in opposizione ad artefatti nati in contesti in cui la cultura del progetto è assente. Possiamo dire che, a partire dalla seconda metà del '900, si assiste a una pluralità di approcci che documenta sia la complessità raggiunta dall'estetica del design sia la sua pervasiva diffusione e che, dagli anni Novanta in poi, tale complessità, ha portato alla convivenza

2 Cfr. Thackara J. (2008) *In the bubble. Design per un futuro sostenibile*. Torino, Umberto Allemandi & C editore

3 Cfr. Margolin V., Margolin S. (2002) A "Social Model" of Design: Issue of Practice and Research, in «Design Issues»: Volume 18, n. 4, Cambridge, Massachusetts Institute of Technology.

4 Cfr. Verganti R. (2009) *Design-Driven Innovation, Cambiare le regole della competizione innovando radicalmente il significato dei prodotti e dei servizi*, Milano, Etas Editore p. XII.

5 Cfr. De Fusco R. (2008) *Parodie del design. Scritti critici e polemici*. Torino, Umberto Allemandi & C editore, p. 16

6 Pasca V. (2010) *Il design nel futuro, XXI sec.* Roma, Istituto italiano del 49 l'Enciclopedia fondata da Giovanni Treccani; [http://www.treccani.it/enciclopedia/il-design-nel-futuro_\(XXI-Secolo/](http://www.treccani.it/enciclopedia/il-design-nel-futuro_(XXI-Secolo/)

di diverse espressioni con esiti morfologici anche molto distanti tra loro⁷, tale complessità, comunque, non dispensa i progettisti dall'affrontare il loro compito principale. L'esteticità è la condizione necessaria del design e, soprattutto in questa fase di crisi economico/culturale, è indispensabile che i progettisti non cedano a tutte le forzature disciplinari che, in nome della trasversalità, aprono il design alle pratiche e ai metodi delle scienze sociali ed economiche, distogliendolo dal suo scopo originario.

La qualità estetica e la forma degli oggetti di design condiziona ancora oggi sia i grandi interessi economici che i contenuti culturali. L'estetica del design, seppur complessa espressione di filoni diversi, è ancora lo specchio dello stato sociale, economico e culturale del nostro tempo. "Analizzando i prodotti realizzati negli ultimi anni, è possibile affermare che in questo senso il design contemporaneo è ancora vivo, e che le soluzioni estetiche adottate, prescindendo dalla coerenza dei segni e dalla conoscenza della loro origine, sovvertono con forza le leggi consolidate della tradizione del design, innovando linguaggi e forme. Il design dei primi quindici anni del nuovo secolo, infatti, ha teso a sottolineare più la relazione tra segni che i segni stessi, a lavorare più sulla sintassi che sulle parole, operando contaminazioni culturali e sovversioni di regole codificate nel secolo precedente. Se il Novecento era riuscito, attraverso i grandi movimenti di avanguardia, a organizzare in semplici apparati segnici i filoni dell'astrattismo e dell'espressionismo, configurando dei veri e propri codici che hanno poi generato linguaggi e neo linguaggi, l'inizio del nuovo secolo sembra aver assunto un atteggiamento irriverente che ha rimesso in discussione tali logiche compositive e che può essere riassunto in alcuni filoni estetici"⁸(...).

Oggi viviamo in una condizione sospesa dal mondo. Il design vive una necessità di agganciarsi al mondo. Non può più ridursi alla produzione di oggetti. Il design deve sporcarsi le mani con il mondo, con una presa del reale. Un altro mondo possibile ci può far rimettere in gioco. Non è una dimensione che ci abilita a fare design, ma una dimensione evolutiva del mondo. In passato c'erano la contestazione e la lotta di classe contro il sistema capitalistico oggi bisogna fare delle scelte dinanzi alla passività dilagante: è possibile costruire alternative. Il design è una sorta di problem solving, in cui si deve provare ad attivare dei processi. Non ha bisogno di vivere in una bolla di vetro, ma può interagire con molte discipline. Il designer è abituato a una committenza che chiede qualcosa. Quella pubblica è una rarità. Quella privata è scomparsa. Bisogna inventarsi nuove strade. È un momento di trasformazione

7 Cfr. Russo D. (2012) Il design dei nostri tempi. Dal postmoderno alla molteplicità dei linguaggi. Milano, Ed. Lupetti - Editori di Comunicazione

8 Martino C. (2015) Design: scenari morfologici della contemporaneità. OP.Cit.,154 Napoli, Grafica Elettronica, p.36

in cui bisogna fare tabula rasa e immaginare un mondo totalmente nuovo. Bisogna immaginare il dopo e la scuola ha un grande valore per indirizzare gli input in questa direzione. La prospettiva è un mondo più inclusivo e aperto, in cui lo scambio dialoga e si intreccia. Assunte come acclarate le tradizionali connotazioni del design legate al concetto di industrializzazione e riproduzione in serie, appare sempre più evidente quanto le discipline a esso legate stiano ripensando campi di applicazione, e strategie, alla luce delle intersezioni sempre più frequenti tra mondo analogico e mondo digitale. Una delle conseguenze di simili infiltrazioni è lo sviluppo della *user-experience* riferita alla personalizzazione dei processi e dei prodotti, una customizzazione che coinvolge sia l'uomo, che il territorio, l'innovazione introdotta dalle nuove tecnologie e dall'industria 4.0. Sta cambiando il design degli oggetti, degli interni e degli ambienti pubblici nell'era della tecnologia mobile e del neo-nomadismo. Lavoro in remoto, *cloud computing*, *coworking*, *freelancing*, *frequent travelling*, hanno un forte impatto sul design. Cambiano le forme, i materiali, le interfacce, gli usi, i paradigmi della progettazione. Si configurano i nuovi scenari del vivere: spazi ibridi e flessibili tra l'abitativo, il ricreativo e il lavorativo, casa, ufficio, laboratorio, lounge e home-cinema insieme. Oggetti nomadi, combinazioni di analogico e digitale, interconnessi, agili, sempre portabili.

Gli scenari in cui si muove il design per un diverso presente, costituiscono la colonna portante delle tante ricerche condotte in questi ultimi anni all'interno dei Laboratori di Sintesi e di Disegno Industriale nel Corso di Laurea in Disegno Industriale del Dipartimento di Architettura dell'Università di Palermo. Nei laboratori si intrecciano i temi relativi alle esigenze ambientali, funzionali e semantiche. Il design di un prodotto è il risultato dell'analisi delle caratteristiche progettuali che definiscono il prodotto stesso e racchiude in se un elevato numero di competenze. Il design contemporaneo deve generare sostenibilità nel processo di produzione, nel prodotto che si realizza e nei comportamenti che quest'ultimo saprà innescare. Il design sostenibile deve generare un buon progetto di design, la sostenibilità per le aziende è un'opportunità non un limite e comportamenti responsabili e oggetti sostenibile, oggi, si muovono verso la stessa direzione.

Un oggetto che risponde a tali requisiti deve anche essere un prodotto economico, eventualmente trasformabile e facile da montare. Il progetto di design diventa più maturo, più consapevole, ancor più se verrà realizzato con un ciclo di produzione quasi elementare. L'avvento delle nuove tecnologie ha ormai sostanzialmente modificato i modi e i tempi della progettazione. L'obiettivo è riuscire

a utilizzare nel modo migliore questo insieme di condizioni così da consentire la realizzazione di un buon progetto di design. La manifattura additiva o stampa 3D permette di realizzare oggetti in plastica, metallo, gesso, ceramiche e in molti altri materiali per "addizione" di strati successivi di materia su un piano. Non si tratta di una tecnologia del tutto nuova, nella metà degli anni ottanta, infatti, Chuck Hull, che possiamo considerare il padre dell'additive manufacturing, fonda la sua 3D Systems. I termini stampa 3D, manifattura additiva e makers, sono diventati molto popolari solo recentemente e nell'arco di un tempo piuttosto breve e la stampa 3D sta mostrando le sue applicazioni più interessanti sul piano economico solo recentemente, anche se sul piano tecnologico, per molti aspetti, si è ancora in una fase di sviluppo e sperimentazione, soprattutto per la realizzazione di manufatti di grandi dimensioni e ad alte prestazioni (vedi la startup siciliana Ocore). Questa tecnologia, in ogni caso, merita grande attenzione e richiede un notevole impegno di ricerca non solo da parte degli studiosi dei materiali e delle tecnologie ma anche di economisti, sociologi e studiosi di organizzazione aziendale. Imprenditori di settori molto avanzati come quello biomedicale o aerospaziale potranno certamente confermare che le applicazioni più interessanti della stampa 3D non riguardano solo il campo della prototipazione ma anche quello della produzione di parti e componenti.

Esse hanno implicazioni economiche profonde, dalla rilevanza delle economie di scala della produzione alla logistica, all'impatto ambientale; si aprono nuovi scenari per l'innovazione di processo e di prodotto, che determinano trasformazioni nei fabbisogni professionali delle imprese manifatturiere, soprattutto nel campo del design industriale, della chimica e della tecnologia dei processi produttivi.

**ALL IN ONE Una camera da letto dentro uno zaino
(con Francesca Bonferraro a.a. 2015/16)**

Il progetto della camera da letto, in cartone ondulato, ALL IN ONE (Fig.1) trae ispirazione dai mutamenti sociali in essere dettati prevalentemente dagli effetti dell'industrializzazione, dall'evolversi delle tecnologie e dall'evolversi del concetto di nomadismo. All In One è una camera da letto in cartone impermeabilizzato che si richiude dentro uno zaino. Definito il brief e verificate fattibilità tecnico-economica, sistema di trasporto e modalità di assemblaggio e disassemblaggio, sono stati prodotti i disegni definitivi, successivamente trasformati in singoli pezzi in cartone (ottenuti a mezzo di fustellatura e cordonatura) con l'utilizzo di macchine CNC (controllo numerico computerizzato) per il taglio. L'assemblaggio di singoli pezzi avviene senza l'ausilio di colle ma a mezzo di perni in

PVC (riciclabili al 100%); grazie a tale sistema si riduce l'usura del cartone nelle fasi di montaggio e smontaggio e durante il trasporto all'interno dello zaino; inoltre la struttura dei componenti che costituiscono la camera da letto risulta autoportante.

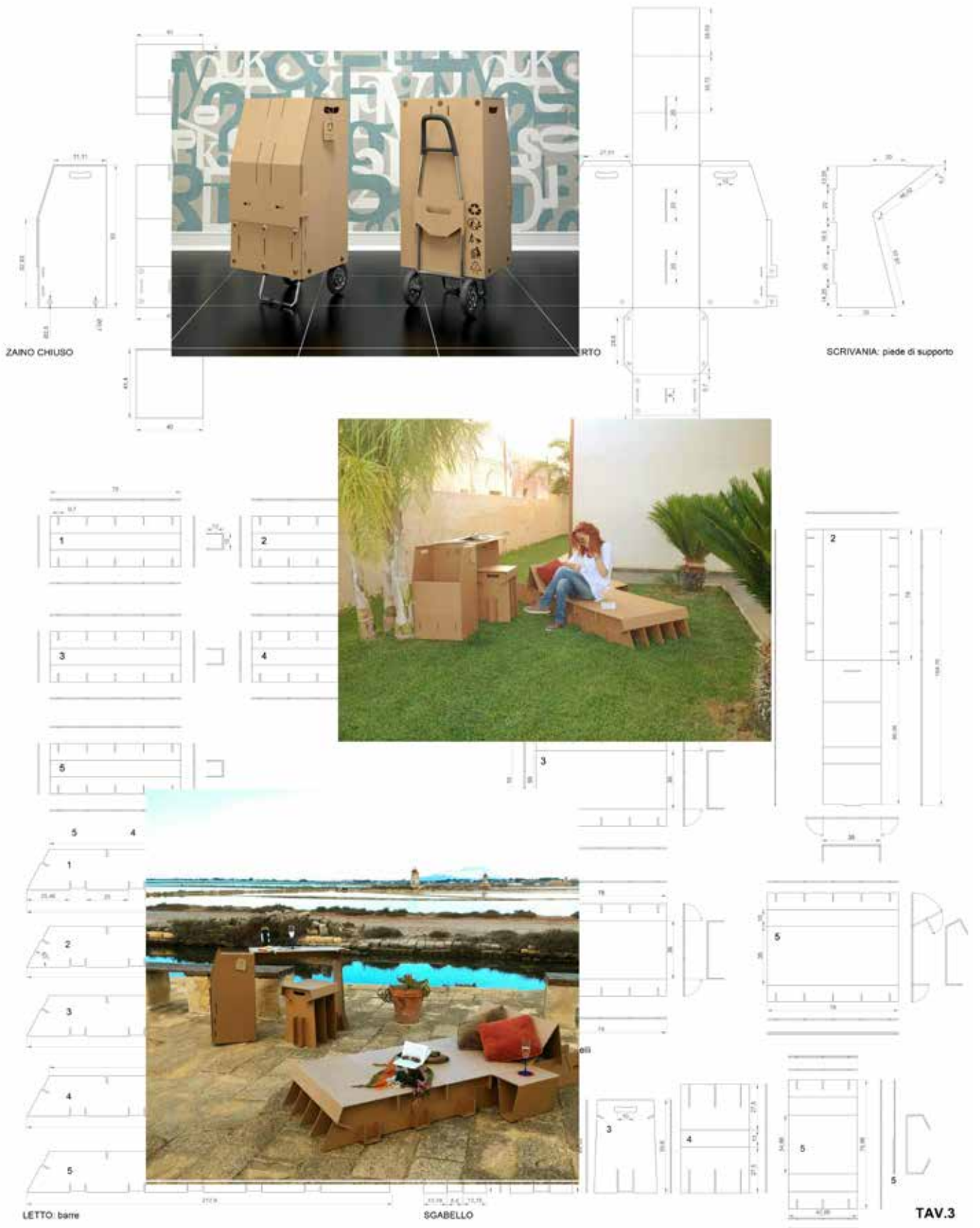
All in One è una camera da letto in cartone dalle dimensioni minime che mette insieme i temi dell'arredo trasformabile, del prodotto ecosostenibile e dell'abitare temporaneo; il progetto è portatore di un rigore etico e insieme funzionale. Il design diventa lo strumento che invita al cambiamento; come ci insegna Bruno Munari⁹, attraverso il giusto metodo progettuale, possono essere affrontati problemi molto complessi per giungere al massimo risultato col minimo sforzo. Il tema del neo-nomadismo connesso ai nuovi stili di vita e ai nuovi modi di viaggiare nel rispetto dell'ambiente s'intreccia con i temi della sostenibilità e dell'utilizzo di materiali riciclabili e riciclati, della leggerezza (tanto cara a Italo Calvino nelle sue Lezioni americane) e della trasportabilità. E non sono poi, temi assai distanti dal dibattito del design internazionale se si pensa che già della seconda metà del secolo scorso Victor Papanek¹⁰ precursore del design socialmente ed ecologicamente responsabile, dedica ampio spazio ai materiali a base di cellulosa, elaborando progetti per sedute e contenitori in cartone e analizzando arredi di altri designer, come la sedia in cartone piegato per il marchio svedese Dux (1968) e i mobili in cartone stratificato *Easy Edges* (1972) di Frank O. Gehry.

Design per lo sport WICAP La smart swimming cup (con Alberto Pascia a.a. 2015/16)

La Smart swimming cup (Fig.2) è la sintesi di due prodotti: una cuffia per il nuoto e un lettore Mp3 e nasce dalla volontà di realizzare un prodotto polivalente, da utilizzare nel nuoto, nel nuoto sincronizzato e, ancora in attività outdoor come lo snorkeling o il semplice relax in ambiente acquatico. Il termine Internet delle Cose (in inglese *Internet of Things* o IoT) è un neologismo riferito all'estensione di Internet al mondo degli oggetti e dei luoghi concreti. Gli oggetti diventano "intelligenti" grazie alla possibilità di comunicare con il mondo attraverso la Rete e di riutilizzare e rielaborare le informazioni gestite o prodotte da altri oggetti. Qualsiasi dispositivo equipaggiato con un software che gli permetta di scambiare dati può essere considerato parte dell'Internet delle cose. L'Internet delle cose trova sempre più consenso e rappresenta una grande occasione di sviluppo in tanti settori; nella domotica, robotica, avionica, industria automobilistica, industria biomedicale e telemetria, solo per citarne alcuni. Fanno parte dell'Internet delle cose i cosiddetti "Wearables" letteralmente "indossabili". I termini "tecnologia in-

⁹ Munari B. (1996) Da cosa nasce cosa. Roma, Editori Laterza

¹⁰ V. Papanek (1973) Nomadic Furniture. New York, Pantheon Books





1 Scaricare l'applicazione WICAPP per gestire la sincronizzazione delle playlist.



2 Dopo aver scaricato l'applicazione, attivando il Bluetooth del tuo smartphone (smartphone e WICAP) è possibile sincronizzare le playlist per la successiva riproduzione dei brani.

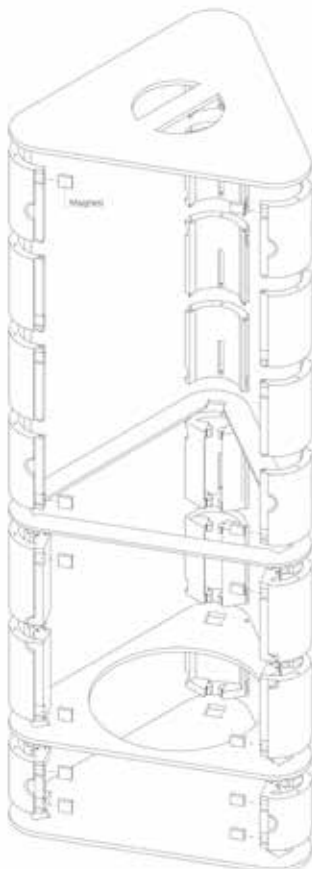


3 Dopo aver effettuato la sincronizzazione delle playlist è possibile utilizzare WICAP (con relativi brani aggiornati).

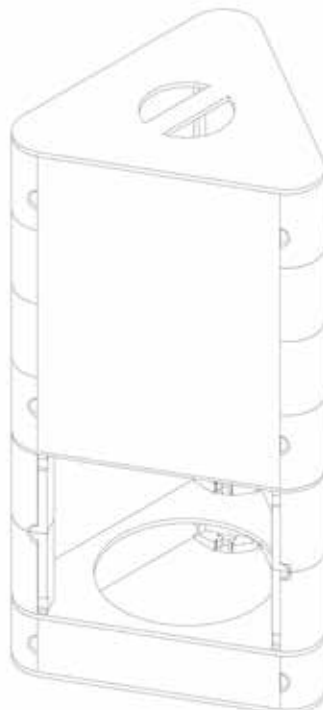


3

Esploso Assonometrico
Copertura senza pareti



Assonometria
Copertura Intera



dossabile” e “dispositivi indossabili” fanno riferimento a tecnologie elettroniche o computer che sono integrati in capi di abbigliamento e accessori che possono comodamente essere indossati. Gli indossabili sono sempre più sofisticati, riescono a svolgere operazioni che i dispositivi mobili ed i portatili non possono svolgere, come ad esempio il biofeedback ed il monitoraggio delle funzioni fisiologiche. L'integrazione dei dispositivi elettronici nella vita quotidiana degli individui è sempre più forte. La tecnologia indossabile potenzia le nostre relazioni umane, rende più fluida l'interazione uomo-macchina e sarà presto in grado di renderci parzialmente “bionici”. Tutto questo grazie al progredire delle nanotecnologie, che permettono di realizzare sensori e trasmettitori sempre più piccoli e più adatti a resistere agli shock. La tecnologia agevola anche i nuotatori non vedenti.

Oggi più che mai la tecnologia si presta al servizio dello sport, in tutte le sue forme, con materiali e innovazioni che migliorano le performance e contribuiscono in maniera determinante a superare i limiti del corpo umano. L'evoluzione delle tecnologie ha consentito di raggiungere almeno due fra gli aspetti fondamentali associati alle prestazioni sportive: la sicurezza dell'atleta e la sua incolumità. WICAP può essere considerata come un indossabile, in questo caso si tratta di una tecnologia elettronica integrata ad un articolo sportivo, la cuffia per la piscina. La tecnologia che la compone è costituita da un'unità elettronica a cui sarà affidato il compito della riproduzione musicale, mentre la tecnologia bluetooth integrata ne permette l'associazione e la sincronizzazione con altri dispositivi multimediali, attraverso una semplice applicazione. Lo sviluppo del suono è affidato a dei trasduttori a conduzione ossea, il tutto è alimentato da una batteria elastica con ricarica wireless, i collegamenti elettrici, infine sono anch'essi realizzati con particolari cavi elastici.

EzDELTA Progetto di una stampante 3D (con Daniele Gennaro a.a. 2016-2017)

EzDelta (fig.3) è una stampante 3D di tipo Delta che nasce per adattarsi a diversi tipi di utenze. Il nome è l'unione della parola Ez, abbreviazione utilizzata nel gergo di Internet per indicare la parola *Easy* (facile, semplice), e Delta, il modello della stampante. Facile perché la stampante può essere utilizzata anche dall'utente meno esperto, che, selezionando semplicemente il livello di qualità del pezzo da realizzare, vuole stampare oggetti o prototipi senza conoscere necessariamente la tecnologia della stampa 3D e i suoi parametri. Delta il modello di stampante dal quale si è partiti per il progetto della nuova stampante, prevede un movimento in cui il

piatto di stampa sta fermo mentre il corpo estrusore si muove. Il progetto della stampante EzDelta ben rappresenta lo scenario, ormai consolidato, del movimento di *Makers*, e le trasformazioni del tessuto socio-economico e della struttura produttiva, determinate dalla cosiddetta quarta rivoluzione industriale. Non si tratta più di realizzare oggetti e prototipi con la stampa 3D ma, per prima cosa si realizza, si modifica, si semplifica, la stampante stessa. La stampante è stata dotata di un sistema di comunicazione Wi-Fi, grazie al quale l'utente può comodamente lavorare dal proprio ufficio o comunque da una postazione distante dalla stampante, caricarlo nel *Cloud*, applicare lo *slice* scegliendo tra tre livelli di definizione (modificabili per i più esperti), e mandare in stampa il pezzo.

EzDelta fornisce, inoltre, tutte le informazioni utili ai fini della stampa, come la temperatura dell'ambiente; attraverso un semplice schermo touch, dal quale controllare tutti i dispositivi del sistema ci si può interfacciare con la stampante stessa. Gran parte dei suoi pezzi sono realizzabili per mezzo di stampa 3D e dunque facilmente sostituibili in caso di rottura, implementazione, o personalizzazione, principio che rimanda alla pratica del RepRap, (*Replicating Rapid Prototyper* – la stampante 3D produca da sé la maggior parte dei suoi stessi componenti).

Didascalie immagini

- 1 ALL IN ONE Una camera da letto dentro uno zaino
- 2 WICAP La smart swimming cup Design per lo sport
- 3 EzDELTA Progetto di una stampante 3D

Riferimenti bibliografici

- De Fusco, R. (1998) Storia del Design. Bari, La Terza.
- Florida, R. L. (2003) L'ascesa della nuova classe creativa. Stile di vita, valori e professioni. Milano, Mondadori.
- Lupacchini, A. (2008) Ergonomia e Design. Roma, Carocci.
- Sennett, R. (2009) L'uomo artigiano. Milano, Feltrinelli.
- Latouche, S. (2009) La scommessa della decrescita. Milano, Feltrinelli.
- AA.VV. (2009) Dall'ideazione alla vendita: progettare imballaggi, prodotti, allestimenti e altro con carta e cartone. Comieco, Milano
- Micelli, S. (2011) Futuro artigiano L'Innovazione nelle mani degli italiani. Venezia, Marsilio Editore
- Russo D. (2012) Il design dei nostri tempi. Dal postmoderno alla molteplicità dei linguaggi. Milano, Ed. Lupetti - Editori di Comunicazione.
- Anderson, C. (2013) Makers Il ritorno dei produttori. Per una nuova rivoluzione industriale. Milano, Rizzoli.
- Galli, C., Zama, A. (2014) Stampa 3D _ Una rivoluzione che cambierà il mondo? Bologna, Filodritto Editore
- McEwen A., Cassimally H. (2014) L'Internet delle cose. Milano, Apogeo.
- Micelli, S. (2016) Fare è innovare. Il nuovo lavoro artigiano. Bologna, Il Mulino.



SID Società Italiana di Design

Società Italiana di Design
societaitalianadesign.it
ISBN 978-88-943380-8-9