

Design & Territori

Edizione 2018

da un'idea di Dario Russo
Dipartimento di Architettura — Università degli Studi di Palermo

Mostra a cura di

Vanni Pasca, Dario Russo, Paolo Tamborrini

Produzione

Associazione Culturale 110eLAB

Comitato Scientifico

Ferruccio Laviani, Vanni Pasca, Rodrigo Rodriguez,
Dario Russo, Paolo Tamborrini

Direzione generale

Dario Russo

Organizzazione e comunicazione

Elisabetta Briguglio

Direzione creativa

Michele Boscarino

Progetto di allestimento

Marta Marasà

Direzione tecnica

Massimiliano Masellis

Redazione e social media

Alberto Rogato

Direzione esecutiva

Salvo Vecchio

Produzione grafica

Visiva

Amministrazione

Fausto Giambra

Realizzazione allestimento

Ditta artigiana Valenza Benedetto
Primek
Davidoff

© Aesthetica Edizioni
via Giusti 26
90144 Palermo

© Mimesis
Via Monfalcone, 17/19
20099 Sesto San Giovanni (Milano)



Indice

D&T — Vanni Pasca | Dario Russo | Paolo Tamborrini

Laboratorio di design | Fucina di idee — Dario Russo

12 università

18—19

01

LINGUAGGI

Progetti che esprimono messaggi, brand o identità, utilizzando e strutturando strategie di comunicazione visuale

48—49

02

TECNOLOGIE E IMPRENDITORIE

Progetti che si configurano come nuove attività imprenditoriali e che adottano strategie per ottimizzare processi innovativi con nuove tecniche o materiali

90—91

03

IDENTITÀ TERRITORIALE

Progetti che hanno un forte legame con il territorio, esprimendo la sua identità culturale, materiale o iconografica

98—99

04

SOCIAL DESIGN

Progetti volti al miglioramento di piccole o grandi comunità, a rappresentazione della manifestazione della volontà del cambiamento di una realtà sociale

110—111

05

INNOVAZIONE

Progetti che metabolizzano nuovi stili di vita ed esigenze contemporanee, integrando funzioni nuove a prodotti esistenti o proponendo oggetti inediti

Laboratorio | Fucina di idee

Dario Russo

Nel 2012, quando mi è stato affidato un Laboratorio di disegno industriale, a Palermo (Corso di Laurea in Architettura), ho realizzato qualcosa di singolare: gli esercizi progettuali degli studenti si sviluppavano in un contesto poco concreto e di certo distante dalla realtà. Così è nei laboratori e nelle tesi di laurea. L'università, che dovrebbe rasentare l'eccellenza in ogni ambito del sapere, aleggia talvolta nell'astrazione teorica. Ciò accade perché i laboratori non sono pensati – né all'interno del progetto culturale del Corso di Studi né come insegnamenti autonomi – coerentemente con il mondo del lavoro, con l'attività delle aziende e dei professionisti. Questa università è come un'opera dentro la cornice: delimitata e protetta, impermeabile alle sollecitazioni del mercato. Nelle aule universitarie si coltiva la Cultura, certo; è giusto che sia così – anzi sacrosanto – ma non bisogna perdere di vista quanto accade fuori. La ricerca pura è importantissima, perché sviluppa la conoscenza, in tutte le direzioni. La ricerca tecnologica lo è altrettanto, senza un'applicazione specifica, per ovvie ragioni. Non meno importante è però la ricerca applicata, perché può risolversi in soluzioni e progetti volti a soddisfare direttamente e concretamente i bisogni della società con ricadute virtuose sul tessuto economico e produttivo del territorio. È questa l'attività che ritengo debba scaturire da un laboratorio di disegno industriale.

Tornando al 2012, nel predisporre il Laboratorio mi sono basato su un punto fermo, tanto ovvio quanto spesso dimenticato: progettare qualcosa vuol dire occuparsi di un processo che dall'idea arriva alla sua realizzazione, sia esso un oggetto, un artefatto comunicativo, su carta o su schermo, statico o dinamico, un servizio, un sistema o una strategia. Comunque sia, si tratta di configurazioni, interfacce replicabili mediante processi sapientemente progettati. La domanda è allora: chi realizza tale processo, con quali risorse, con quali mezzi? Glissare su questo punto del progetto-laboratorio – in nome di un'idea che aleggia nel suo puro di per sé – equivale ad arroccarsi

su un piano impalpabile nel quale problema e soluzione tendono a sfumare l'uno nell'altra. Più difficile è lavorare sul confine labile tra università e mondo del lavoro, a vantaggio degli studenti, sempre più spesso, purtroppo, interconnessi nel mondo digitale e sconnessi dalla realtà. Intendiamoci: non dico che i docenti dovrebbero sostituirsi ai professionisti e inseguire il mercato; dico che i docenti dei laboratori potrebbero coinvolgere aziende e professionisti nella didattica, con veri e propri brief progettuali, per dare agli studenti una reale cognizione del mondo tecnico-produttivo del nostro tempo. Quest'obiettivo, in effetti, è già perseguito all'interno del sistema universitario sotto forma di tirocinio curriculare: 150 ore in azienda con un tutor aziendale (professionista), che però si rivelano il più delle volte insufficienti. Ebbene, il laboratorio che ho in mente è insieme un approfondimento teorico, una sorta di tirocinio professionalizzante e un'esperienza operativa che prelude alla tesi di laurea; è insomma un progetto a tutto tondo, un modo per avvicinare gli studenti alla professione con approccio critico, per aiutarli a diventare designer o, come dice Tomás Maldonado, "intellettuali tecnici".

Nel 2012 – dicevamo – ho cominciato a organizzare il Laboratorio su brief aziendali, coinvolgendo professionisti attivi in ambiti specifici del progetto. Così ha preso campo, a Palermo, un'inedita avventura didattico-progettuale, con quattro aziende (startup innovative) e quattro ambiti di progetto diversi declinati in altrettanti brief ben ragionati: Antica Ebanisteria (ora Caruso Handmade), furniture design; Trattotempo (autoproduzione), product design; NOA (dall'ideazione del brand al prodotto), visual e fashion design; trattoria Ai Normanni, food design. L'intento era chiaro: bisognava realizzare concretamente l'idea degli studenti-autori, con la collaborazione dell'architetto-designer Pierfrancesco Arnone e dell'economista-docente Giovanni Busetta (Università di Messina), all'interno di una strategia aziendale concertata. Così gli studenti avrebbero ottenuto royalty, garantendosi un più facile accesso al mondo del lavoro, ma soprattutto avrebbero trovato il loro posto in una società da riprogettare e migliorare. È stata un'impresa ardua, quella dell'a.a. 2012-2013, senza finanziamenti dedicati né da parte dell'Università né da parte di altra istituzione pubblica o privata. Le stesse aziende, pur sostenendo le spese basiche di funzionamento del laboratorio, non potevano permettersi di far decollare il progetto, o forse non ci credevano fino in fondo. A crederci davvero eravamo noi: io, gli studenti e un gruppo di professionisti che si andava allargando a macchia d'olio, curando anche la comunicazione del laboratorio, come il visualizer Saverio Albano e il docente di fotografia e Visual Communication Technology Antonio Scontrino (Bowling Green State University, USA), che mi affianca ancora oggi in qualità di visiting professor e visual concept creator.

Nel giro di cinque anni, questo Laboratorio si è sviluppato notevolmente, passando dal Corso di Laurea in Architettura a quello di Disegno Industriale (2017), dove funge ora da insegnamento conclusivo e riassuntivo, propedeutico alla tesi di laurea. Negli anni, ha conseguito risultati concreti. Gli studenti hanno visto realizzato il proprio progetto: oggetti tecnici, vestiti e perfino imponenti arredi, con un livello di finitura da negozio; alcuni sono stati realizzati e venduti, alla maniera tradizionale e tramite e-commerce; molti animano tuttora gallerie e negozi; tutti sono stati più volte esibiti in mostre e si trovano su cataloghi cartacei o digitali. Insomma, possiamo dire che nel “Laboratorio di disegno industriale” si è passati dal pensiero all’azione. Soprattutto – quel che più conta – gli studenti hanno attraversato le fasi del progetto, un processo complesso che dall’analisi critica (della società) si traduce in un’opportunità imprenditoriale, con tutte le implicazioni del caso (tecniche di lavorazione, materiali, comunicazione integrata, definizione del target...). Gli studenti, dunque, hanno toccato con mano il progetto. Se non sono ancora intellettuali tecnici, sono certamente sulla buona strada. Per quanto un progetto possa essere interessante, tuttavia, il suo successo dipende molto dal modo in cui è comunicato e dal consenso che suscita. Come dimostra il successo mondiale del design italiano, occorre predisporre intorno al prodotto un background fertile di apprezzamento, operando in termini di comunicazione e di condivisione sociale. In questa prospettiva, nell’ottobre del 2014 ho fondato una rivista dedicata al lavoro degli studenti e delle aziende che scommettono sull’Isola: “Sicilia InForma | Notizie sul design insulare”. Più precisamente, obiettivo della rivista è far conoscere i prodotti eccellenti scaturiti da quest’esperienza universitaria e l’opera di chi, in Sicilia, mette a segno importanti risultati progettuali: aziende, designer, architetti, artigiani 2.0, artisti visuali... È un canale di diffusione aperto, “Sicilia InForma”, suscettibile di nuove e sinergiche condivisioni, un’opportunità per l’Isola e per gli studenti, che hanno modo di divulgare le loro idee nelle sezioni “Segnalazioni” e “Fuori Lezione”. Negli stessi anni, ha preso campo l’Associazione Culturale 110eLAB, che coordino scientificamente, volta a promuovere il design siciliano e l’azione del Laboratorio in direzione extra-academica.

Nel 2016 il Laboratorio ha trovato il suo punto apicale nella grande mostra Design&Territorio, di tutti modelli e prototipi (decine), presso il Real Albergo dei Poveri (Palermo), con la partecipazione e il plauso delle massime autorità locali: il Magnifico Rettore Fabrizio Micari, il Sindaco di Palermo Leoluca Orlando, l’Assessore Regionale ai Beni Culturali Carlo Vermiglio, la comunità scientifica, gli imprenditori, i giornalisti, i professionisti, il popolo studentesco. Perché allora non superare i confini insulari? Perché non progettare – mi

suggeriva già allora qualcuno che la sapeva lunga – una mostra nazionale a Palermo con il coinvolgimento di laboratori di Atenei diversi? Cominciava così a prendere forma l'idea di Design&Territori (i diversi territori nei quali operano gli Atenei) finché, nel 2018, Palermo è insignita Capitale Italiana della Cultura. Ecco l'occasione: Palermo vuole assumere un ruolo trainante anche nel Design, “la pelle della Cultura”. In questa prospettiva, ho individuato, sul territorio nazionale, una serie di docenti che, come me, svolgono un laboratorio felicemente concatenato all'attività di aziende; docenti che travalicano generosamente i loro compiti didattici, mettendo gli studenti alla stregua di professionisti, con tutta la prudenza del caso, dando loro le migliori opportunità in direzione professionale. Conoscevo bene alcuni di loro (avevamo condiviso convegni, pubblicazioni e riflessioni prospettiche), mentre ne avevo incontrati altri en passant, seguendone a distanza, con interesse e ammirazione, il lavoro propulsivo tra l'università e il mondo imprenditoriale. Ad ogni modo, condividiamo l'obiettivo – e la quanto più urgente necessità – di lavorare per ridurre la distanza, fin troppo ampia, tra il mondo accademico e quello del lavoro, tra studenti e aziende, tra idee e azioni concrete sulla società. Siamo una “sporca dozzina”, noi docenti D&T: perché ci sporchiamo le mani, lusingando affari imprenditoriali all'interno dei luoghi universitari. Appassionatamente, ho cominciato a ragionare su un iper-laboratorio condiviso a livello nazionale con Paolo Tamborrini (Polito), compagno di audaci – e non confessabili – divagazioni sul ruolo dell'università del nostro tempo; ho vagheggiato formule didattiche “eretiche” con Mario Bisson (Polimi), tra la teoria e la pratica; progressivamente, concertando le scelte con Tamborrini, ho coinvolto: Rossana Carullo (Poliba), Claudio Gambardella (Università della Campania Luigi Vanvitelli), Carlo Martino (Sapienza Università di Roma), Lucia Pietroni (Università di Camerino), Francesca Tosi (Università di Firenze), Niccolò Casiddu (Università di Genova), Flaviano Celaschi (Università di Bologna), Veronica Dal Buono (Università di Ferrara) e Antonino Benincasa (Università di Bolzano). In un secondo momento, sono entrati nel gruppo altri docenti, condividendo con i 12 lo stesso laboratorio: Antonio Labalestra (Poliba), Mauro Amurri, Piergiorgio Ceregioli, Alessandro Di Stefano, Marco Elia e Gianni Romandini (Università di Camerino), Elena Formia (Università di Bologna), Alfonso Acocella e Giulia Pellegrini (Università di Ferrara), Venanzio Arquilla, Barbara Del Curto e Gorgio De Ponti (Polimi). Da questo gruppo, è nato il progetto Design&Territori, che si propone di raccontare l'azione strategica del design sul territorio nazionale attraverso l'azione di 12 laboratori universitari. Design&Territori è un confronto sul rapporto università e Impresa tra docenti che propongono in un convegno (2-3 novembre 2018) diversi e innovativi metodi didattici: uno scambio utile – anzi necessario – per mettere in chiaro

l'enorme potenziale del design, dentro e fuori dell'università. Perciò il comitato scientifico è ibrido, composto dal sottoscritto (Unipa), Paolo Tamborrini (Polito), da Vanni Pasca – Direttore del Dipartimento di Design di Abadir, fondatore dell'AIS/Design e insostituibile animatore culturale – e da due eminenti figure del mondo aziendale: Rodrigo Rodriguez (Material Connexion) e Ferruccio Laviani (Kartell).

La mostra Design&Territori (3 novembre-3 dicembre 2018) è articolata in sei temi trasversali che raccontano gli scenari del design odierno: Linguaggi, Tecnologie e Imprenditorie, Identità territoriale, Social Design, Innovazione. Organizzare la mostra in modo che prototipi e modelli si raggruppassero all'interno di stand dedicati ai singoli laboratori non avrebbe reso il senso del progetto che sottende Design&Territori e il suo conseguente allestimento, nella splendida cornice del Palazzo Castrone Santa Ninfa. Per valorizzare il confronto tra i progetti dei laboratori, si è preferito mettere in scena un unico grande laboratorio universitario attraverso sei temi trasversali, una sinergia di visioni e proiezioni a beneficio dell'intera comunità e dei suoi territori. Non siamo agoni in competizione, noi docenti D&T: rappresentiamo un sistema nazionale con delle specificità che possono fungere da stimolo, complemento e scambio sinergico. Il design è anche questo: una rete, un network. Non soltanto il design sistemico propriamente detto ma tutto il design – quello vero – vale come un meccanismo complesso d'interrelazioni capace di produrre innovazione. È una disciplina in forte espansione, il design, decisiva nelle università più lungimiranti, un'eccellenza Made in Italy nel mondo, una delle sempre meno numerose occasioni per essere fieri di noi: qualcosa su cui puntare per cominciare a ricostruire questo Paese, dove si riducono le relazioni e crollano i ponti.

Design&Territori è un progetto dedicato alla comunità scientifica nazionale, lanciato a Palermo nel 2018 per essere replicato con una cadenza regolare negli Atenei in cui il design svolge un ruolo strategico sul territorio. Palermo non è né il cuore né il senso dell'operazione complessiva; è semmai il punto di partenza, il segno di una Città che ambisce a tornare a essere foriera di modernità e innovazione. Ci sono notevoli risorse culturali in Sicilia, dissipate quotidianamente. Si tratta soprattutto di mettere a sistema i diversi individualismi, spesso geniali ma incapaci di collaborare. D&T segna un cambiamento di rotta, mettendo a sistema una complessa concatenazione di attività autonome: università, aziende, professionisti, imprenditori, studenti... La seconda edizione di D&T avrà luogo altrove. A Palermo, grazie anche alla passione di Giuseppe Forello (Fondazione JOBS), che ci ha generosamente offerto gli spazi del Palazzo Castrone Santa Ninfa, auspichiamo possa nascere una Biennale del Design.



Università
di Genova



Laboratorio di disegno industriale III

Università degli Studi
di Palermo

Coordinato da Dario Russo

Propone una selezione eterogenea di brief aziendali che stimolano gli studenti a sviluppare proposte progettuali innovative sia in ambito tecnologico che sociale. I campi di applicazione sono svariati: design degli interni, design della luce, comunicazione visiva, design del prodotto, optotecnologia, domotica, ecc. Tra i progetti nati in occasione dell'ultima edizione del Laboratorio saranno esposti in mostra: sistemi compositivi, mobili e complementi d'arredo (GervasiXL, Flou-Natevo e Primek-Insolid), un tavolino display per il vino (The Apartment-Bottone), sedute stampate in 3D e personalizzate in direzione medico-posturale (IDEA-WASP), oggetti techno-etici per la depurazione dell'acqua (Zerica), arredi storici rivisitati in chiave ipertecnologica (Caruso Handmade), il progetto del marchio e la brand identity del CLAB palermitano, e campagna social per il lancio di un nuovo brand (Covema Vernici – I colori della Terra).