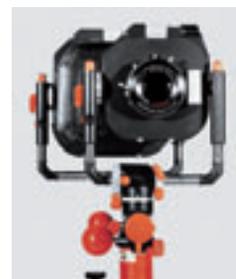


In copertina:  
Locust della Cadek Design  
è una bicicletta che può essere  
ripiegata e contenuta in un piccolo  
spazio. La sua caratteristica  
principale è la forma circolare,  
resa possibile dall'inusuale  
meccanismo pieghevole.

**News****62****Da architetti  
a designer**

IGNAZIA FAVATA

Prima era la Facoltà di Ingegneria, poi quella di Architettura e infine quella del Design, seguendo la dinamica della preparazione che vuole sempre più conoscenze tecniche per poter controllare il processo produttivo.

**66****Colori e forme  
dell'acqua**

MARCO CORSI

Fratelli Fantini ha nella creatività, nell'innovazione e nel design gli elementi distintivi che le hanno permesso di conquistare una posizione di assoluto rilievo nel panorama internazionale. Per non subire lo stile ma esserne protagonista, Fantini Rubinetti utilizza le soluzioni software di think3.

**70****Materiali  
per il design**

MARCO CHIARA

L'alluminio Metra è il "materiale manifesto" della visione progettuale di Rimadesio, in grado di dare forma, insieme al vetro, alle originali proposte di Giuseppe Bavoso.

**76****Scenari mobilità  
bande, gomma, rete**

GINO FINIZIO

La mobilità sostenibile e il design minimo sono temi di grande attualità, uniti da un filo conduttore attraverso i progetti di giovani designer sensibili all'argomento, che esprimono il loro approccio con linguaggi diversi.

**78****Recensioni libri****88**

## Olimpiadi 2008: ecco la torcia!

Anche l'alluminio sarà "in corsa" alle Olimpiadi. E non solo in senso metaforico. La lega leggera è stata infatti scelta quale materiale per la famosa torcia simbolo dei Giochi Olimpici che a partire dal 25 marzo prossimo compirà il giro del mondo toccando in 140 giorni i cinque continenti. La torcia, progettata dai creativi di Lenovo in alluminio anodizzato, si presenta come una sorta di rotolo



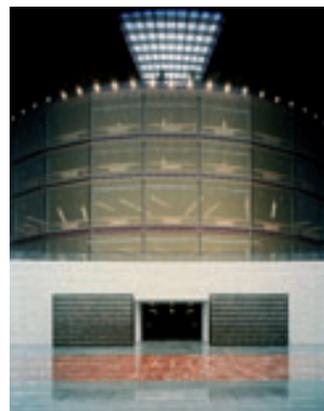
elegantemente ricurvo, la cui estremità superiore si rifà alla forma di una "nuvola del buon augurio". Rosso lacca in onore della Cina che ospiterà i giochi, è lunga 72 centimetri e pesa 985 grammi

[readerservice.it](http://readerservice.it) n. 18

## Le luci del National Grand Theatre

Un'immensa cupola ellissoidale in titanio grigio e vetro: così si presenta l'ultima grande architettura firmata dall'architetto francese Paul Andreu, il National Grand Theatre of China. Cuore culturale della nuova Pechino, a soli due passi da Piazza Tian An Men e dalla Città Proibita, il NGT è in grado di ospitare una sala destinata all'opera, un auditorium e un teatro. Due tunnel sommersi e assolutamente invisibili dalla superficie lo collegano alla città amplificandone l'effetto di isola emersa dall'acqua. Sorprende la scenografia luminosa; di giorno la cupola si apre alla luce naturale e filtrando tra il vetro e l'acciaio inonda gli interni in un infinito gioco di riflessi, mentre di notte è la vita del teatro che si proietta sul lago e sulla città. Nello sviluppo del progetto di illuminazione, l'architetto Paul Andreu e i lighting designer Kaoru Mende e Yosuke Hiraiwa hanno posto grande attenzione al rapporto diurno-notturno dell'edificio. L'idea di una lettura assolutamente armonica del NGT e del contesto urbano in cui è inserito è stata realizzata scegliendo l'esperienza e gli apparecchi iGuzzini: design essenziale, massima flessibilità, alto contenuto tecnologico e basso impatto ambientale. Nello specifico, i proiettori Le Perroquet (Piano Design) sono stati installati lungo i bordi superiori esterni degli edifici che ospitano le sale teatro, l'opera e i concerti. I Light Up Walk Professional (design J.M. Wilmotte) sono stati scelti per enfatizzare il colore e il calore del legno che riveste le pareti nella parte posteriore della sala teatro e della sala concerti, mentre i proiettori Zoom (design Bruno Gecchelin) sono stati utilizzati per illuminare le opere d'arte posizionate lungo i corridoi.

[readerservice.it](http://readerservice.it) n. 19



## La moto in valigia

È costruito esclusivamente in alluminio e ha perciò una leggerezza straordinaria Bobby, il prototipo di moto "da valigia" presentato da Yamaha all'ultimo salone motoristico di Parigi. Un mezzo di trasporto elettrico che si può ricaricare in ufficio, infilare sotto la scrivania e portare in treno quasi fosse un computer. Alimentato con una batteria removibile agli ioni al litio, Bobby è anche superecologica, vantando praticamente un impatto ambientale pari a zero.

[readerservice.it](http://readerservice.it) n. 20

# Il meglio della progettazione industriale

L'ottava edizione dell'ADI Design Index 2007, si conferma come l'occasione più attesa per conoscere quanto di meglio viene progettato e prodotto nel nostro paese. Uno strumento che per i suoi contenuti e i suoi metodi di selezione rappresenta un caso unico nel panorama internazionale.

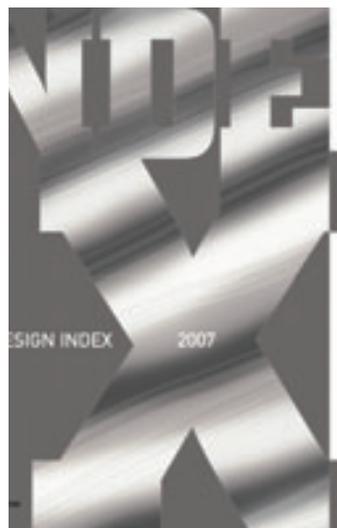
Con ADI Design Index 2007 si conclude la raccolta delle eccellenze progettuali e produttive del triennio 2005-2006-2007: un'accurata e affascinante "nomination" che sarà affidata alla Giuria Internazionale per la selezione dell'atteso XXI Premio Compasso d'Oro ADI, il più autorevole e prestigioso Premio di Design, ospitato da Torino 2008 World Design Capital, il prossimo 26 giugno.

I concorrenti premiati o segnalati nella XXI Edizione del Premio entreranno così a far parte della Collezione Storica Premio Compasso d'Oro, dichiarata "patrimonio nazionale di straordinario interesse artistico e storico" dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali con D.M. 22/04/04.

La Collezione - e i marchi del Premio e del Design Index - appartengono alla Fondazione ADI per il Design Italiano creata nel 2001 con la mission di "conservare, promuovere e valorizzare il patrimonio culturale, ideale, materiale e immateriale del Premio Compasso d'Oro ADI e di tutte le altre manifestazioni che esprimono e promuovono il design italiano". Le selezioni ADI Design Index sono state condotte con rigore metodologico e su esclusivi criteri di merito, grazie alle competenze e all'impegno di un vasto network di esperti: l'Osservatorio Permanente del Design di ADI conta infatti oltre 100 specialisti, organizzati in commissioni che operano a tre livelli (commissioni territoriali, tematiche e tecniche, di supporto e controllo). L'Osservatorio ha via via ampliato la base della ricognizione condotta sul territorio nazionale, ed è stato inoltre promosso e favorito l'ingresso nell'Osservatorio di numerosi esperti e professionisti delle nuove generazioni e di competenti in differenti aree disciplinari come il fashion design, l'interaction e la progettazione visiva. Sette le aree tematiche presenti nell'Index 2007: Abitare, Ambiente, Lavoro e servizi, Persona, Visual Design, Ricerca teorica, storica e critica, Ricerca d'impresa.

Il numero dei selezionati è rimasto costante negli anni: l'Index 2007 ne raccoglie e documenta circa 150; di questi la metà riguarda il Design per l'abitare.

[readerservice.it](http://readerservice.it) n. 21



## Premiati i giovani progettisti di imbarcazioni

Giunta alla quattordicesima edizione, la "Targa Bonetto" si è svolta quest'anno per la prima volta all'interno di Seatec 2008. Questo prestigioso premio, istituito da Marco Bonetto in onore del padre Rodolfo, è riservato a studenti di qualsiasi nazionalità delle facoltà di Architettura e Design Industriale. La giuria, dopo aver esaminato i progetti di imbarcazioni a vela e a motore fra i 6 e i 12 metri proposti dai giovanissimi designer, ha premiato i vincitori.

Primo classificato, Gareth Rees dello Swansea Institute of Higher Education di Swansea, Galles, per il progetto Morda Sail Cruiser, imbarcazione a vela di 10 metri. Al secondo posto, Max Koriath della Weissensee School of Art di Berlino per il Sail More Beautiful, barca a vela in legno, mentre terzo classificato Simone Pistelli della Facoltà di Ingegneria Nautica, Polo Universitario di La Spezia, per il progetto della barca a motore di 9,98 metri No Name. Una menzione speciale è andata a Federica Pantalone dell'ISIA (Istituto Superiore di Industrie Artistiche) di Firenze, per il progetto Join, un catamarano di otto metri con scafi retrattili. Prima della premiazione si è svolto il workshop sul tema "Design - la misura di qualità del progetto" che ha visto la partecipazione di Marco Bonetto, Decio G. R. Carugati, scrittore, giornalista e critico del design, Franco Bechini, giornalista, Miguel-Angel Galluzzi, Designer, Roj Capasso dei Cantieri di Baia e Angelo Cortesi di Cortesi Design.

[readerservice.it](http://readerservice.it) n. 22



## Per una presa sicura

L'olandese Beargrip, specializzata nella produzione di utensili manuali, ha annunciato il lancio sul mercato del "ClipPac bit set" con un portainseri in Desmopan.

Questo componente è stato sviluppato in stretta collaborazione con l'olandese MMID full service design team B.V. Il sottoinsieme completo viene stampato a iniezione utilizzando la tecnologia morbido/rigido in uno stampo a due componenti. Il ClipPac è realizzato con una lega rigida di policarbonato+ABS, mentre il portainseri viene stampato con il poliuretano termoplastico (TPU) morbido Desmopan 487, un materiale sempre più utilizzato quando si tratta di conferire agli



utensili una superficie resistente, di alta qualità e dalla presa sicura.

«In questa applicazione sono riuniti parecchi vantaggi del nostro TPU, come l'elevato coefficiente di attrito, che garantisce che gli inserti mantengano la presa con sicurezza nei propri fori, senza slittare anche nel lungo periodo, poiché i fori non si allargano nemmeno con un uso costante dell'utensile», ha affermato Steven Daelemans, un esperto di TPU di Bayer MaterialScience. Desmopan 487, che ha una durezza di 86 Shore A, si caratterizza inoltre per le sue eccellenti proprietà tattili. Molto facile da lavorare, Desmopan 487 ha un'elevata velocità di cristallizzazione e consente di abbassare i costi di produzione.

[readerservice.it](http://readerservice.it) n. 23

Progettare 321 aprile 2008

## Il bianco più popolare dell'argento

Il Global Color Popularity Report 2007 di DuPont, lo studio di mercato sulle tendenze dei colori nel settore automobilistico, rivela che l'argento non è più il colore preferito dai consumatori. Dopo sette anni al vertice della classifica, l'argento ha dovuto cedere il passo quest'anno al bianco/bianco perla, che si è fatto strada fino a diventare il colore

d'elezione per i veicoli in una regione chiave e in due Paesi. Nel Nord America, il bianco/bianco perla, l'argento e il nero/effetto nero si sono aggiudicati i primi posti nella classifica quasi a pari merito, ma è il bianco/bianco perla che ha conquistato di poco il vertice, secondo la relazione di DuPont Automotive Systems. Il bianco ha superato l'argento in Giappone ed è il leader indiscusso in Messico, con un grado di popolarità quasi doppio rispetto al grigio.

«Si tratta di una tendenza globale, diffusa anche nel campo dell'arredamento, della moda, dei prodotti di consumo e del design industriale: un ritorno del bianco, che rappresenta un momento di chiarificazione prima di un cambiamento, e simboleggia la purezza e l'essenzialità - ha dichiarato Leatrice Eiseman, executive director del Pantone Color Institute e autrice di "Color: Messages and Meanings" [colore: messaggi e significati]. Il bianco è anche da ritenersi un'espressione della moda. Anche l'auto che si guida è un'espressione della moda e le preferenze dei consumatori per il bianco lo confermano. Il bianco perla è una combinazione di diversi colori che contiene in sé la possibilità del cambiamento riflettendo, in effetti, i vari strati di bianco che lo compongono».

[readerservice.it](http://readerservice.it) n. 24



## Design Awards: un televisore italiano in finale

Anche quest'anno Wallpaper, la rivista londinese di design e qualità della vita, ha consegnato i suoi Design Awards, ovvero il meglio della moda, dello stile, del design, dell'architettura e del cibo, prendendo in esame tutto ciò che fa tendenza. E l'Italia si conferma ispiratrice di tendenze: tra i 5 finalisti della categoria "Best Domestic Appliance" appare infatti Alpha di Brionvega, la nuova versione del televisore made in Italy. A decretare i vincitori è stata una giuria di nomi illustri: André Balazs, Donatella Versace, Patricia Urquiola, Tadao Ando, Wong Kar-wai, Langlands & Bell. Il nuovo televisore, progettato dal designer Valerio Cometti, è portatile, colorato, compatto. Il televisore è una sintesi perfetta tra tecnologia e creatività, sperimenta un nuovo format TV, ma soprattutto offre una lettura inedita di un



oggetto ormai integrato nel contesto domestico, rendendolo nuovamente protagonista. Il pensiero laterale di Valerio Cometti è entrato in piena sintonia con il linguaggio Brionvega che nell'epoca d'oro del grande design italiano formulò versioni icona dell'oggetto televisore oggi esposti nei più grandi musei internazionali come il Moma di New York. Accanto ad Alpha, Brionvega propone, in edizione limitata e numerata, Algol Military e Doney Chromed. Il primo è la reinterpretazione di Algol, sdrammatizzato con la finitura gommata in verde militare. Il secondo segna il ritorno dello storico modello del 1962, che il designer ha mantenuto nei colori dell'epoca, rivisitandolo solo il guscio inferiore, alleggerito visivamente dalla brillante cromatura.

[readerservice.it](http://readerservice.it) n. 25

# Da architetti a designer

IGNAZIA FAVATA

Prima era la Facoltà di Ingegneria, poi quella di Architettura e infine quella del Design, seguendo la dinamica della preparazione che vuole sempre più conoscenze tecniche per poter controllare il processo produttivo



Nei primi anni venti nasce a Weimar la Bauhaus. Il suo fondatore Gropius chiama i più noti architetti a insegnare e crea il design moderno sperimentando le prime applicazioni di semilavorati industriali come tubi, barre metalliche, listelli di legno, ecc.

Successivamente, in altri paesi, con altre produzioni industriali e con altre tecnologie costruttive, altri architetti nordici e americani creano nuove immagini ripensando e riprogettando oggetti di uso quotidiano come sedie, tavoli, lampade, ecc.

Anche in Italia, dopo la guerra, gli architetti si cimentano nel progettare prodotti industriali di uso domestico e aiutati da

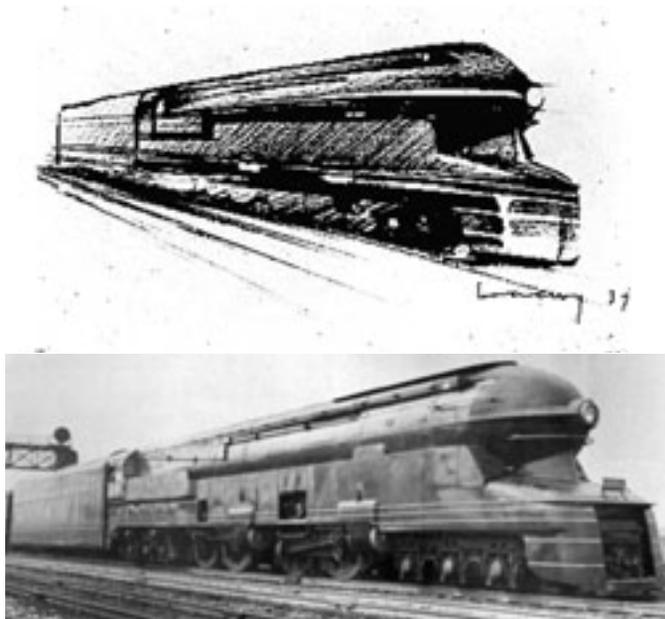
**Apparecchio Fotografico Professionale "Trisystem".**

**Progettato da Joe Colombo e realizzato dalla F.A.T.I.F. nel 1969, questo apparecchio fotografico è nato da uno studio ergonomico per il miglioramento dell'uso di tutti i comandi.**

**Gli apparecchi simili sono normalmente simmetrici e richiedono due operazioni per il posizionamento; in questo apparecchio a schema asimmetrico si richiede una sola operazione.**

**L'apparecchio è programmato in modo da poter accogliere diversi formati e l'operazione di trasformazione si risolve allentando una vite con una moneta.**

**Nel 1970 è stato inserito nella selezione del "Compasso d'oro".**



### Locomotiva Pennsylvania 6100.

Disegnata da Raymond Loewy nel 1939, fu presentata all'esposizione di New York dove stupì per la linea avveniristica con un "muso a squalo" e per la disposizione degli assi.

Loewy continuò con il design di altre locomotive e per la famosa PRR GG1 suggerì l'utilizzo di lamiere termosaldate invece delle placche rivettate allora in uso.

nuovi materiali come le materie plastiche, fanno nascere il design italiano che, con alle spalle una tradizione estetica secolare, fa scuola in tutto il mondo.

### Perché sempre architetti?

Per capirlo dobbiamo ricordare come è nata la Facoltà d'Architettura

La prima scuola di Architettura nasce a Roma nel 1919, la seconda a Venezia circa dieci anni dopo, poi a Torino,

a Napoli e a Firenze e solo all'inizio degli anni trenta al Politecnico di Milano anche se al Politecnico esisteva già una sezione di Architettura nella Facoltà di Ingegneria. Quella di Milano è la sesta scuola di architettura, una facoltà che vuole formare l'"architetto integrale". Successivamente verranno regolamentate le competenze degli ingegneri e degli architetti che, nell'edilizia civile, non avranno alcuna differenziazione per cui la figu-



**Lampione stradale.** Questo lampione stradale progettato nel 1970 da Joe Colombo e prodotto da POLLICE nel 1971, grazie a uno speciale tipo di innesto, poteva essere usato singolarmente oppure unito ad uno o più elementi disposti a raggiera. L'innovazione consisteva nell'aggancio del vetro al corpo inferiore per poter cambiare la lampada senza rischi di rottura del vetro. Ne restano esempi di utilizzo alla Fiera Milano City.





**TGV Atlantic**  
(Train à Grande Vitesse)  
L'Atlantic è una delle sette versioni del TGV, entrato in funzione nel 1981, con una nuova linea a grande velocità. Roger Tallon ne ha curato il design. Gli studi relativi, con modelli e illustrazioni, sono oggi esposti al Musée des Arts Décoratifs del Louvre a Parigi.

ra dell'architetto non avrà un ambito professionale distinto da quello dell'ingegnere.

Essendo inclusa nei corsi di ingegneria, la sezione di architettura di Milano rappresenta un modello didattico diverso da quello delle altre facoltà perché altamente tecnologico.

Forse è questa la ragione e la vocazione degli architetti milanesi che hanno saputo aprire la strada del design italiano.

### Ma perché sempre architetti?

Perché è la fusione di due saperi, quello estetico e quello tecnologico, ma anche perché gli architetti sono abituati a condurre un progetto in modo manageriale, coordinando tutte le competenze e tutte le attività di cantiere che influiscono sulla con-

### PROCESSO DI SVILUPPO PRODOTTO

- MARKETING
  - BENCHMARKING
  - STRATEGIA DI PRODOTTO
  - INNOVAZIONE DI PRODOTTO
  - INNOVAZIONE AREA SERVIZI
  - **DEFINIZIONE CONCEPT DI PRODOTTO**
  - SCENARI UTENZA
- PROGETTAZIONE
    - ANALISI CONCORRENZA
    - PROGETTO DI FATTIBILITÀ
    - SVILUPPO PROGETTO
    - CALCOLO
    - ANALISI COSTI
    - SPERIMENTAZIONE
    - AFFIDABILITÀ E DURATA
    - SICUREZZA
    - TECNOLOGIE
- GESTIONE DEI FORNITORI
  - COSTRUZIONI SPERIMENTALI PROTOTIPI
  - ANALISI FINANZIARIA TECNOLOGIE
  - COST ENGINEERING
  - PROJECT MANAGEMENT DI SISTEMA
  - ANALISI POST-VENDITA
  - QUALITÀ

(Scheda estratta dalla conferenza "dall'Idea al mercato" del Prof. Giorgio Valentini.

figurazione finale del progetto. Trasferendo queste capacità ed esperienze nel mondo industriale, gli architetti-designer hanno potuto e saputo seguire l'attività collegata all'intero processo industriale.

Oggi per fortuna ci sono le "Facoltà del Design" che sono nate da costole delle Facoltà di Architettura: a Milano, Roma, Bolzano ...

Le scuole sono giovani, piene di iniziative, approfondiscono vari settori: comunicazione, prodotto, moda, arredo.

Settori nuovi, ma di fondamentale importanza per l'industria e il designer deve essere in grado, oltre che di creare nuovi prodotti, di gestire tutte le attività connesse con competenza manageriale.

In sostanza la progettazione è solo una parte del proces-

so di sviluppo del prodotto. L'idea può nascere da diversi fattori che stimolano l'immaginazione, da una forma che ne suggerisce un'altra, da una funzione da perfezionare, da un materiale nuovo di cui si cerca un'applicazione, ma il processo di sviluppo di un prodotto deve superare diverse fasi, dall'analisi di mercato all'innovazione, dall'analisi dei costi all'affidabilità, dalla componentistica alla qualità come si può vedere nella scheda e i designer dovranno essere sempre più tecnici per poter continuare a controllare il processo produttivo come hanno fatto prima di loro gli architetti-designer.

**Architetto Ignazia Favata,  
Studio Joe Colombo,  
Milano.**

[readerservice.it](http://readerservice.it) n. 77

# Colori e forme dell'acqua

MARCO CORSI

Fratelli Fantini ha nella creatività, nell'innovazione e nel design gli elementi distintivi che le hanno permesso di conquistare una posizione di assoluto rilievo nel panorama internazionale. Per non subire lo stile ma esserne protagonista, Fantini Rubinetti utilizza le soluzioni software di think3

Fondata dai fratelli Giovanni ed Ersilio nel 1946 a Pella in provincia di Novara, Fratelli Fantini Spa è un chiaro esempio del successo del Made in Italy nel mondo. L'azienda, specializzata nella progettazione e produzione di rubinetteria di alto livello, è guidata oggi da Daniela e Luigi Fantini, seconda generazione della famiglia. Con un organico di 80 dipendenti e un fatturato per il 2007 pari a circa 30 milioni di euro, Fratelli Fantini è presente anche all'estero, in Europa (soprattutto Francia, Spagna, Germania e Gran Bretagna), e nel resto del mondo (soprattutto negli Stati Uniti, in Australia e in Estremo Oriente).

Il mercato più consolidato è rappresentato dall'Italia, Paese in cui realizza più del 50% del fatturato, grazie a una distribuzione capillare che coinvolge tutto il territorio.

L'azienda pone da sempre grande attenzione alla ricerca progettuale per garantire ai propri prodotti elementi di innovazione e uno stile esclusivo. Oltre alla rubinetteria, Fantini ha ampliato l'offerta introducendo altre tipologie di prodotto pensate nell'ambito della doccia e del complemento e accessorio per l'arredobagno. Oggi la produzione supera i 300.000



pezzi l'anno e il marchio rappresenta un punto di riferimento nel mondo degli specialisti e gode di una notorietà consolidata anche presso i consumatori. L'obiettivo per il prossimo triennio è quello di rafforzarsi all'estero e di raggiungere nuovi mercati, mantenendo la crescita che da vari anni caratterizza lo sviluppo aziendale.

### Il design come elemento distintivo

Nel 1977 il design inizia a diventare l'elemento caratterizzante della produzione Fantini con l'in-

#### IMG Fantini 138 e 139

**Linea Acquazzurra**  
**Termostatica. Colonna doccia multifunzione con soffione doccia fisso anticalcare, doppio soffione anticalcare per massaggio verticale, doccetta a mano con flessibile Pvc cm 125, dotata di miscelatore termostatico e 3 rubinetti di comando. Versione semi-incasso.**



**IMG Fantini 141**  
**Linea Acquatonica**  
**Meccanica. Colonna doccia multifunzione con Led luminosi bianchi e azzurri, dotata di comandi accensione/spegnimento Led, soffione doccia, doppio soffione anticalcare per massaggio verticale, doccetta a mano, miscelatore meccanico e deviatore. Versione semi-incasso.**

troduzione della serie "Balocchi", la prima linea di rubinetti in cui la ricercatezza della forma e l'utilizzo intelligente del colore si incontrano per dare vita a prodotti inediti, che diventano un elemento d'arredo. La serie Balocchi, progettata dai designer Davide Mercatali e Paolo Pedrizzetti, contribuisce in quel periodo ad accrescere la notorietà del marchio a livello nazionale e internazionale.

Gli anni che seguono sono contrassegnati da una crescente attenzione per il prodotto di design con le serie "Girotondo", "Manovella", "Copernico", in seguito "Stilo e Sfera", "Virgola e Punto", "Nostromo" e "Fonte" e - più recentemente - "Plano", "Dolce" e le colonne doccia "Acquatonica" e "Acquazzurra". Nel 1997 la Fratelli Fantini introduce il 3D nel processo di sviluppo prodotto, ottenendo grandi vantaggi nell'automatizzazione della costruzione degli stampi.

«Prima di allora tutto il la-



voro era eseguito manualmente col tecnigrafo - spiega Luigi Fantini, titolare dell'azienda - molti prodotti erano realizzati per fusione e occorreva creare il modello e lo stampo».

L'esigenza di automatizzare la costruzione dello stampo ha portato l'azienda ad avvicinarsi al mondo CAD per poter fre-

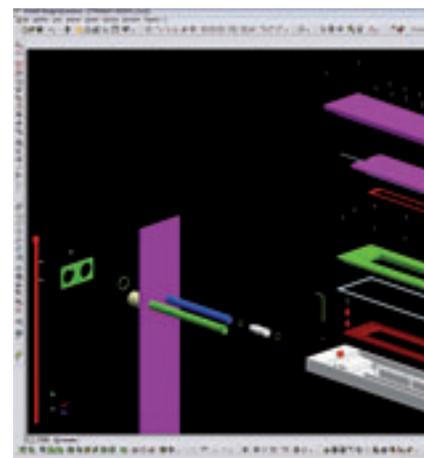
## Dal concetto alla realizzazione

ThinkDesign risponde alle esigenze di flessibilità, produttività, nonché di facilità di apprendimento e d'uso richieste in molte aziende. Il progettista ritrova in ThinkDesign un valido alleato per definire la meccanica dell'insieme, scomporre in parti, valutare gli ingombri dei componenti e dell'assemblaggio e verificare la concreta fattibilità della "forma" concepita, tracciata dal designer o studiata per una specifica funzione. Il dialogo e l'interazione tra l'engineering e le fasi di styling e di tooling favoriscono il rispetto dei tempi previsti per il progetto stesso.



sare il prototipo direttamente. Nel 1997 inizia la collaborazione con think3, fornitore dell'unica tecnologia in grado di coniugare gli ambiti progettuali di concept, sviluppo e realizzazione del prodotto: l'azienda sceglie di avvalersi di ThinkDesign, soluzione per la progettazione 2D/3D sviluppata da think3.

«Nella nostra realtà - spiega Fantini - il designer viene lasciato libero di lavorare, senza vincoli, al massimo della propria creatività. Quando il progetto definito passa all'ufficio tecnico è necessario valutare nor-



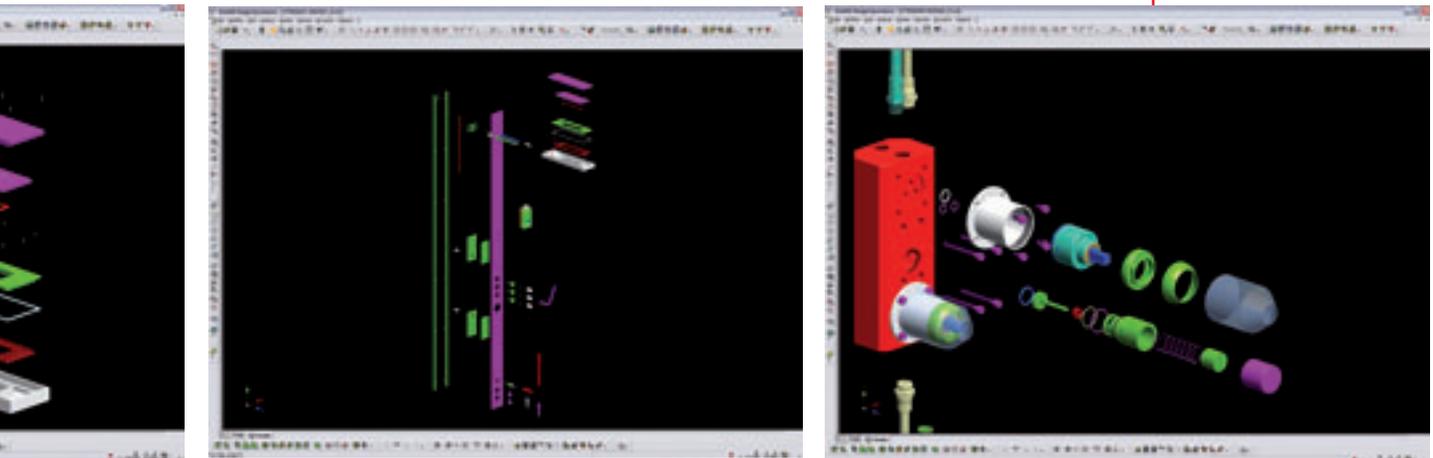
mative, ingombri ed elementi di costituzione del rubinetto stesso, fattori che spesso si scontrano con la creatività del designer. L'adozione di thinkID consente di progettare in modo più libero e intuitivo, permettendo di apportare modifiche anche nelle fasi avanzate di sviluppo del prodotto, conservando l'idea iniziale del designer».

### Tecnologia nel design

Attualmente Fratelli Fantini si avvale di thinkID, la suite di think3 indirizzata al mondo del design. La soluzione si è rivelata una scel-

**IMG Fantini 146 e 147**  
Linea Acquazzurra,  
dettaglio.





ta vincente grazie alla sua versatilità e alla facilità di apprendimento e utilizzo.

«ThinkID è uno strumento ibrido che ci consente di lavorare nel medesimo ambiente sia con i solidi che con le superfici - sostiene Andrea Pollini, responsabile del Reparto Ricerca & Sviluppo di Fratelli Fantini-. La soluzione di think3 viene utilizzata dall'inizio del progetto fino alla macchina fresatrice e garantisce la massima flessibilità in tutte le fasi di sviluppo».

Grazie al Target Driven Design di thinkID, gli utenti sono liberi dai vincoli tecnologici dei tradizionali sistemi di progettazione basati su computer. I designer iniziano definendo gli obiettivi, siano essi punti, curve o l'esatto highlight che si desidera ottenere su un oggetto. La tecnologia trasforma il progetto in un modello che tenga conto degli aspetti tecnici e ingegneristici, conservando l'intento di design iniziale anche nelle fasi successive.

«Il progetto può richiedere modifiche dal punto di vi-

sta estetico anche dopo diversi mesi di lavoro - spiega Pollini-. La versatilità e l'utilizzo del GSM3 di thinkID consentono di creare e modificare le forme senza dover ripartire da capo, permettendoci di rispettare i tempi di sviluppo previsti».

### L'evoluzione organizzativa

«Il rapporto con think3 è evoluto nel tempo e anche il nostro ufficio tecnico è cresciuto - precisa Fantini -. Abbiamo avviato un progetto di gestione dei dati utilizzando la soluzione thinkPLM per velocizzare alcune fasi del processo, avere una distinta base tecnica e di produzione creata automaticamente, la manualistica necessaria per l'installazione e la corretta gestione dei codici, con molteplici benefici sulla gestione dei pezzi di ricambio e di elementi che possono essere riutilizzati su più rubinetti. Grazie al ricorso a thinkPLM, abbiamo riportato all'interno dell'azienda tutte le fasi tecniche, beneficiando di

**Alcune schermate di thikID, la soluzione think3 utilizzata per la progettazione dei prodotti Fratelli Fantini.**

una riduzione dei tempi grazie alle tabelle di report che uniscono il codice al disegno e che ci forniscono la corrispondenza del materiale».

La nuova organizzazione ha anche facilitato la gestione della ricambistica, che i clienti della Fratelli Fantini possono consultare tramite il sito internet.

«Il cliente - conclude Fantini - richiede sempre più informazioni e questa esigenza ha aumentato la mole del lavoro dell'ufficio tecnico. Abbiamo rinnovato la fiducia al nostro partner tecnologico think3 negli anni: l'evoluzione aziendale e i risultati ottenuti confermano la bontà della scelta fatta».

**M. Corsi, Skipper, Milano.**  
readerservice.it n. 78

# Materiali

MARCO CHIARA

# per il design

L'alluminio Metra è il "materiale manifesto" della visione progettuale di Rimadesio, in grado di dare forma, insieme al vetro, alle originali proposte di Giuseppe Bavuso



L'alluminio da diversi anni è protagonista anche del settore dell'arredamento dove trova molteplici applicazioni in quanto riesce a esprimere al meglio le necessità creative di progettisti e designer.

L'arredamento è fra i settori dove l'alluminio esalta le proprie potenzialità materiche e formali. L'estrema leggerezza, lavorabilità, durata e valenza estetica lo rendono infatti adatto a ogni tipo di applicazione in questo settore anche grazie alla possibilità di ottenere diverse finiture: verniciatura, anodizzazione, impiallacciatura o lucidatura. Con risultati sempre nuovi e di sicuro successo. Oggetti, mobili, complementi d'arredo belli, raffinati, funzionali che valo-

**Siparium, il primo sistema brevettato di pannelli scorrevoli in alluminio/vetro, vincitore del primo premio al concorso Young & Design 1993.**

rizzano la progettualità e la fantasia dei designer e le capacità produttive delle aziende che sono in grado di valorizzare al meglio le capacità espressive dell'alluminio, fra cui Rimadesio, da oltre 50 anni nel settore dell'arredamento, con la quale Metra collabora da molti anni.

## Gestire gli spazi

Nel 1992 Rimadesio comincia a produrre una linea di prodotti del tutto inediti. Utilizzando in modo nuovo e tecnologicamente evoluto il vetro e l'alluminio, realizza un'articolata collezione di





sistemi per la suddivisione degli spazi interni (porte, pannelli scorrevoli, librerie, cabine armadio, tavoli). Tutto all'insegna del design più rigoroso e di una chiara sensibilità verso l'ambiente: alluminio e vetro, riciclabili al 100%, diventano i due "materiali manifesto" della visione progettuale dell'azienda, in grado di dare forma alle continue proposte di Giuseppe Bavuso.

A partire da Siparium, il primo sistema brevettato di pannelli scorrevoli in alluminio/vetro, realizzato sempre su misura, frutto di una lunga fase di studio e di ingegnerizzazione, e di un in-

vestimento iniziale di oltre 3 miliardi di vecchie lire, vincitore del primo premio al concorso Young & Design 1993, fino ad arrivare ai nuovi sistemi Velaria e Grafics. Velaria è un programma di pannelli scorrevoli, di eccezionali dimensioni, che garantisce una totale affidabilità e semplicità di installazione, grazie alla qualità del sistema di scorrimento brevettato.

Una vera e propria parete di vetro, i cui pannelli vengono sempre realizzati su misura, con dimensioni massime di 292,5 cm per l'altezza e 150 cm per la larghezza, che possono essere montati con

**Velaria, un programma di pannelli scorrevoli, di eccezionali dimensioni, che garantisce una totale affidabilità e semplicità di installazione, grazie alla qualità del sistema di scorrimento brevettato.**



mono/bi o trirottaia, a parete, a soffitto o a incasso. La struttura, in estruso di alluminio anodizzato, è disponibile nella versione naturale, in nero o rivestita in vero legno.

Grafix è invece il sistema di pannelli scorrevoli dal design estremamente rigoroso. Un profilo strutturale d'alluminio, di minimo spessore, racchiude un doppio vetro, con ottimo potere fonoisolante, disponibile nella versione in vetro satinato, acidato neutro, grigio e blu oceano e nei colori laccati lucidi bianco e nero, con maniglia, in pressofusione di zama, con impugnatura retrattile.

I pannelli sono realizzati su misura in altezza e larghezza e possono essere installati oltre che a parete e a soffitto anche a incasso, per controsoffittature.

Davide Malberti, amministratore delegato Rimadesio, sottolinea la passione per l'alluminio che ha decretato il successo dell'azienda di Giussano: «L'alluminio è elemento fondamentale del design Rimadesio. La definizione estetica dell'azienda, fatta di essenzialità e massimo rigore formale, trova nell'alluminio il materiale che le permette di esprimersi al meglio. L'alluminio è alla base di ogni progetto per le intrinseche, incredibili qualità.

Attraverso la tecnologia dell'estrusione, si rivela, infatti, il materiale ideale per realizzare strutture e binari di altissima precisione meccanica, in grado di coniugare prestazioni funzionali eccezionali con la massima affidabilità. Anche i progetti futuri saranno in alluminio, perché ci permette di realizzare soluzioni formali e tecniche sorprendenti».

[readerservice.it](http://readerservice.it) n. 79

**Graphis, il sistema di pannelli scorrevoli dal design estremamente rigoroso. I pannelli sono realizzati su misura in altezza e larghezza e possono essere installati oltre che a parete e a soffitto anche a incasso, per controsoffittature.**

GINO FINIZIO

# Scenari mobilità bande, gomma, rete



La mobilità sostenibile  
e il design minimo  
sono temi uniti  
da un filo conduttore  
attraverso  
i progetti di giovani  
designer  
che esprimono  
il loro approccio  
con linguaggi diversi

Progettare 321 aprile 2008

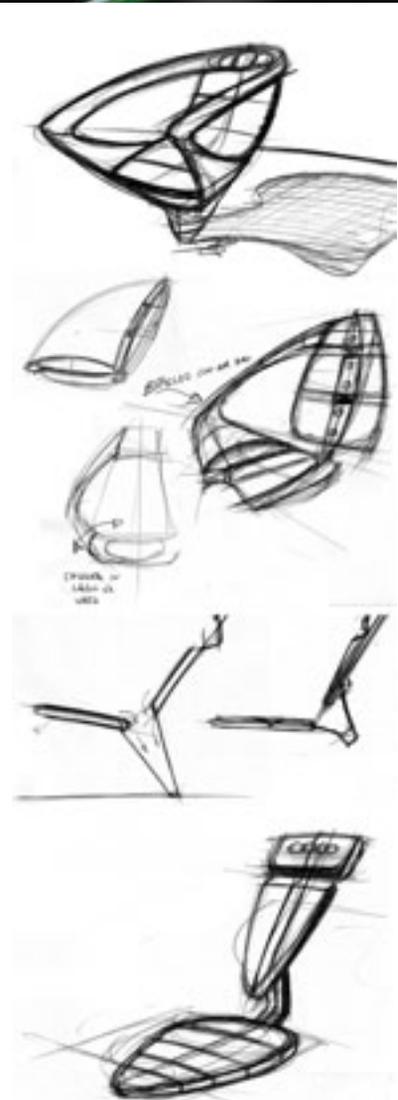
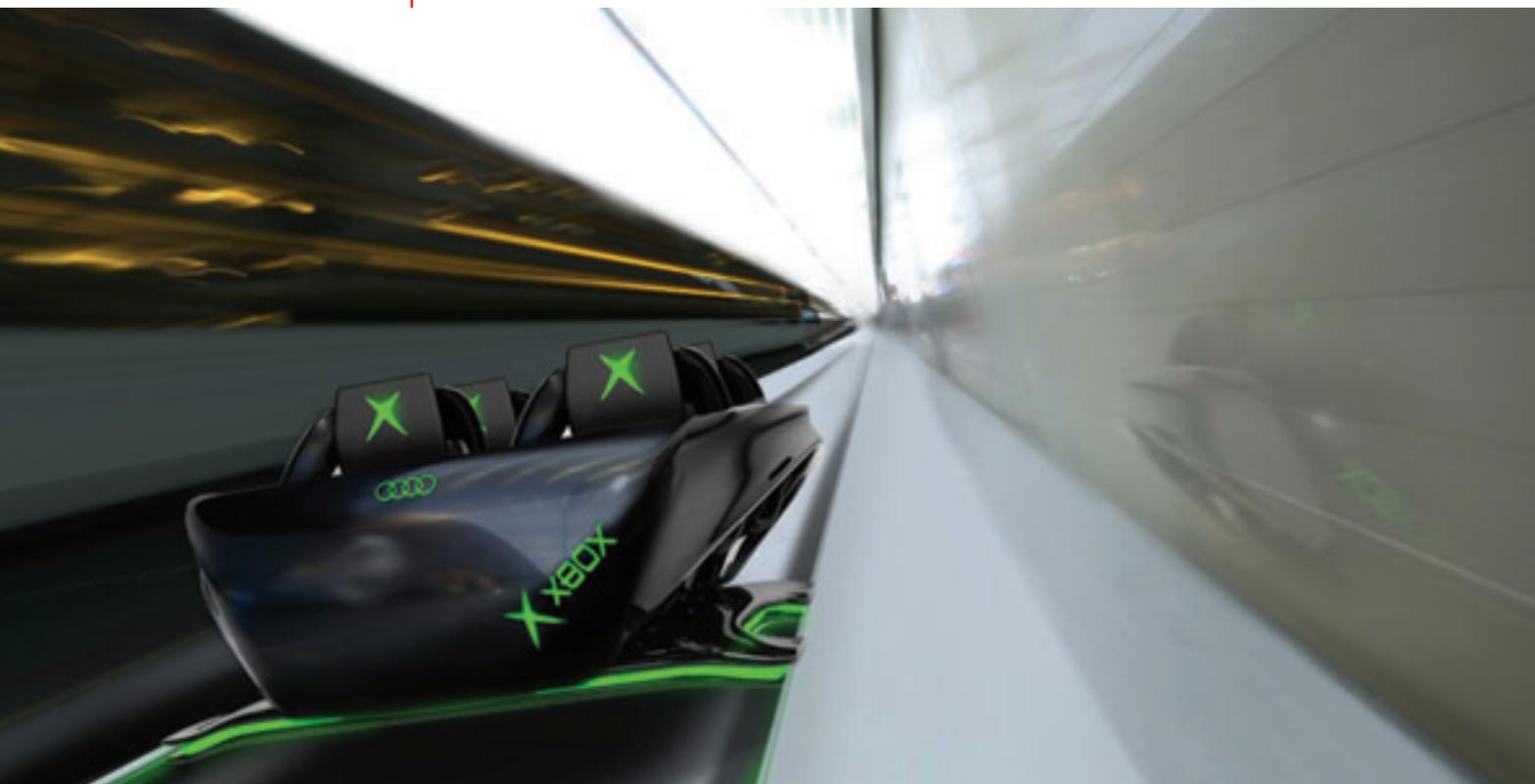
La nostra epoca è caratterizzata dal consumismo che è divenuto parte integrante del vivere contemporaneo: l'uomo è fortemente influenzato da questo fenomeno sociale e frenetico che condiziona il suo essere e il suo apparire, fino a patire una vera e propria malattia comportamentale. Ciò crea in molti individui uno stress continuo, rendendoli "moderni schiavi" di un modo di vivere a volte non umano. Gli abitanti delle moderne metropoli sono il bersaglio costante di messaggi pubblicitari accattivanti, che li invitano ad avventurarsi in

una sorta di corrente unidirezionale non facile da risalire. Il sistema monetario moderno ha creato una nuova cultura d'uso del denaro, che viene utilizzato in modo improprio, specialmente attraverso la carta di credito: il micidiale foglietto rigido che con ingiustificata facilità alimenta il culto del consumo. Ciò dimostra come i sistemi telematici possano rivelarsi un'arma pericolosa e condizionante. Il caos è generato dallo status vivendi di una moltitudine di persone in crescente movimento, che competono tra loro per conquistare uno spazio nel

panorama urbano. Per fare ciò l'uomo porta con sé una serie di protesi moderne, che gli consentono di stare al passo con i tempi. Tra questi è compresa l'auto. Troppi sono i corpi in movimento che occupano in modo disordinato le città e l'hinterland, creando flussi continui di veicoli, fermi e in movimento, che ingombrano le arterie fino a congestionarle: blocchi della circolazione che diventano agglomerati impenetrabili e privi di ossigeno. Questo è il panorama urbano che regna nelle nostre città, soffocando letteralmente uomo e am-

## X-K ENJOY THE SILENCE





Progettare 321 aprile 2008

non è considerata architettura, o almeno parte integrata al tessuto architettonico complessivo. Cercare di sviluppare strutture che vanno oltre i garage a più piani o sotterranei, peraltro carenti nella maggior parte delle città, potrebbe essere un buon punto di partenza per pensare alle metropoli di domani. La congestione del traffico ha messo in crisi l'automobile, le city car hanno solo ridotto l'oggetto, non hanno risolto il problema dell'utilizzo.

Più del 90% della vita di un'autovettura è trascorsa in condizione di stop, di conseguenza un'efficace gestione della sosta può ridurre la congestione veicolare all'interno dei centri urbani, riducendo l'inquinamento atmosferico e il degrado delle diverse componenti ambientali. Misure tendenti a privilegiare il trasporto pubblico, o a limitare l'accesso al centro storico ai soli veicoli autorizzati, possono aver successo solo se affiancate dalla realizzazione di adeguati interventi. Negli anni recenti si è assistito, anche

in Italia, alla progressiva presa di coscienza del problema della sosta urbana in relazione alla mobilità sostenibile, sia da parte delle Amministrazioni che da parte dell'opinione pubblica. Cambiare per un futuro migliore significa rivoluzionare il sistema trasporto, vincolarlo e stabilire dei percorsi: mettere un filtro alle porte del centro urbano, contenere la circolazione selvaggia, selezionare i sistemi di trasporto a monte e offrire un'alternativa tangibile che possa sostituire l'uso del mezzo privato. Pensiamo, ad esempio, ad un sistema per il prossimo futuro che viaggi su bande magnetiche: "X-K enjoy the silence" è un progetto di trasporto pubblico a chiamata, un'auto "aperta" in grado di far vivere l'ambiente senza filtro, quasi come a bordo di una moto ma con la comodità di un'automobile e senza problemi di parcheggio, che possa sostituirsi al mezzo privato senza arrecare particolari condizionamenti abitudinari.

Il progetto, sviluppato da

Salvatore Puzzangaro, è stato denominato "X-K", una sigla che sembra ricordare il nome di un videogioco ed è dotato di una struttura sviluppata su tre diversi layer: base, protezione e seduta. La trazione sfrutta il sistema di levitazione magnetica "Maglev" che, grazie alle proprietà dei materiali a base ferrosa di attirare o respingere uno stesso materiale tramite carica elettromagnetica, riesce a generare il moto cinetico necessario per il movimento. In questo caso la tipologia utilizzata è il "magnete temporaneo", cioè quel particolare magnete che ha carica solo quando attraversato da corrente elettrica, più comunemente conosciuto come elettromagnete. L'applicazione di questo principio fa sì che il mezzo rimanga sospeso in aria senza un reale contatto con i binari, quindi l'unica forza che contrasta il moto è l'attrito con l'aria. La forza propulsiva che genera il moto nasce dalla differenza di carica tra un magnete e l'altro. La base, alta pochi centimetri, accoglie le bat-



terie, i magneti posti alle estremità e i motori che permettono la rotazione delle sedute per accogliere i passeggeri a bordo. La protezione perimetrale, interamente in alluminio al fine di contenere il peso, è come un anello che avvolge gli ospiti per proteggerli in caso d'urto. L'anello protettivo è separato nella parte centrale e ruota, incernierato alle estremità, per consentire l'ingresso a bordo. La seduta è pensata non come un comune sedile, ma come una poltrona comoda, leggera. Per far sì che la carica responsabile della levitazione sia ridotta al minimo, quindi minore consumo di energia, sono stati utilizzati materiali con pesi specifici molto bassi:

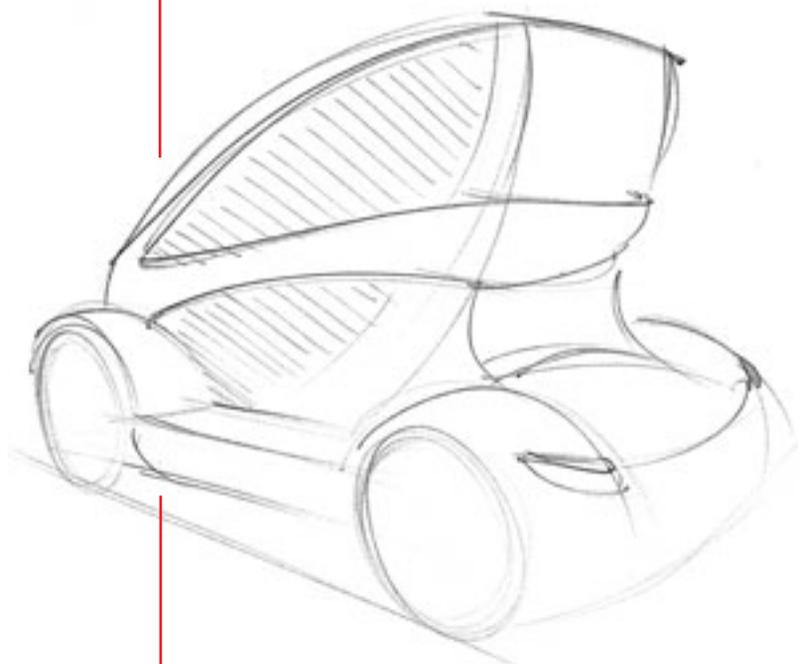
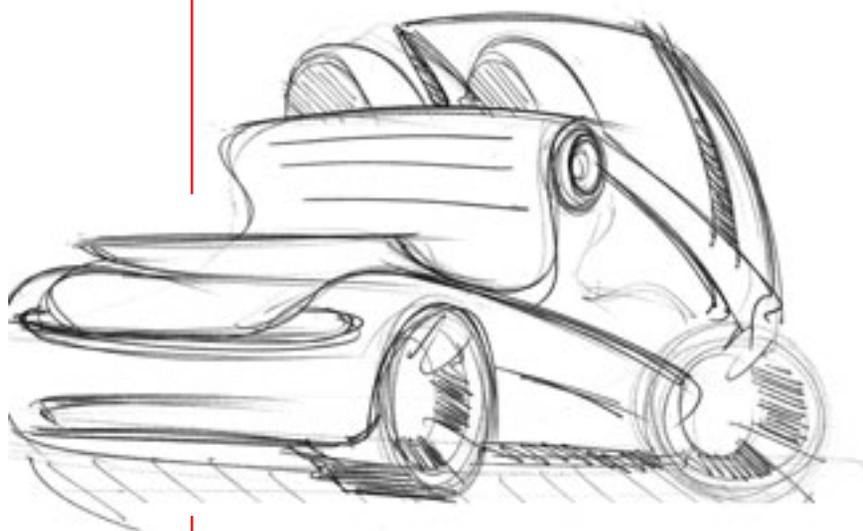
- Tecnogel per le sedute, scelto per la sua particolare memoria di forma.
- Alluminio, uno dei materiali attualmente più utilizzati nella costruzione di telai e parti meccaniche ad alte prestazioni. La sua bassa densità (2,6 kg per dm<sup>3</sup>) corrisponde a circa un terzo di quella dell'acciaio.
- Poliuretano espanso, materiale polimerico solido

ed elastico a struttura cellulare aperta, atossico e riciclabile. Tutte queste soluzioni applicate al progetto, insieme alle attuali tecnologie come il wi-fi, utilizzato per gestire la viabilità della rete, il sistema di guida e la chiamata del veicolo; rappresentano una svolta concettuale nel sistema di trasporto pubblico, una sorta di car sharing a chiamata. Grazie al piccolo telecomando gps, in grado di rilevare la posizione dell'utente e comunicarla alla centrale operativa, è possibile inviare il mezzo disponibile più vicino, che accompagnerà il passeggero a destinazione senza preoccupazioni relative alla guida o al parcheggio. Altro importante ambito di studio e sviluppo sostenibile è la mobilità su due ruote: il progetto "Cerbero", sviluppato da Diego Della Spina, esalta l'esigenza di nuovi veicoli che possano entrare in modo meno aggressivo nella città. L'attuale concetto di sportività non mira più unicamente alla velocità del mezzo, ma è individuato nella tecnologia percepibi-

le che rende la moto sempre più appassionante, semplice e in armonia con il territorio. Le nuove generazioni, influenzate dalla realtà virtuale e dal contatto a distanza come elemento di aggregazione e di rapida comunicazione, intendono la "sportività evoluta" più come stile di vita cercato in un mezzo dinamico ed esteticamente piacevole, che come sinonimo di velocità. La motocicletta è di fatto un veicolo che funziona secondo le leggi dell'equilibrio dinamico, e pertanto affina notevolmente (più dell'auto) la sensibilità e la capacità di adattamento di chi la conduce, nei confronti della strada che percorre. Il design traduce nelle linee lo studio aerodinamico, che non può essere solo il raggiungimento di una maggiore efficienza del mezzo, ma anche funzionalità estetica. L'identità dei prodotti parte anche dalla scelta dei materiali, innovativi non solo sul piano tecnico, ma anche su quello estetico. Il progetto sviluppato sposa a pieno l'idea delle due ruote con un carattere



Progettare 321 aprile 2008



stilistico e tecnologico nel rispetto dell'ambiente, utilizzando l'energia elettrica come fonte di alimentazione del motore. Questo stesso aspetto viene ripreso da un'auto minima per città di Claudio Formicola, che nel suo progetto tiene presenti tutte le esigenze necessarie per circolare nei luoghi ad alta densità urbana (minimo peso, costo, volume, energia ridotta per una massima funzionalità, versatilità e trasformabilità del mezzo). Una piccola vettura realizzata

con materiali ecocompatibili per un minore impatto ambientale. La struttura è studiata e realizzata per vivere in armonia con il territorio: un rapporto più fluido tra uomo e natura, ampie vetrate, spazi trasformabili e sostituibili in funzione delle singole esigenze dei consumatori e del luogo in cui vivono. Spinta da un motore elettrico, è in grado di coprire agevolmente gli itinerari cittadini ed essere ricaricata con semplicità. L'aspetto sportivo che possono avere

un'auto o una moto non si limita solo alle attuali proposte, anche il mondo delle competizioni agonistiche è molto attento al problema dell'inquinamento, offrendo la sua risposta: la vera competizione futura è "La sportività sostenibile", poiché lo sport è un mezzo potente per influenzare il comportamento del pubblico, si deve partire da questo presupposto per sensibilizzare la società. Ogni anno Shell organizza "Eco-marathon", dove giovani progettisti, designer, appassionati, scuole, si ritrovano all'interno di un circuito automobilistico per mettere in mostra il loro saper fare, la loro passione per questa competizione pulita. Il Diamond Style Team, costituito da giovani neo laureati e laureandi, partecipando a questa competizione ha voluto dare prova della propria esperienza e sensibilità verso il tema promosso dalla manifestazione, cimentandosi nella realizzazione dell'ambizioso progetto "LV 50". La monoposto è nata su un telaio realizzato in tubolari d'acciaio a sezione quadrata, unito ad una carrozzeria modellata intorno ad esso e realizzata in policarbonato spesso 6 mm, per un peso complessivo di 2 Kg. Cosa più complessa, invece, è stato scegliere il propulsore adatto, con pesi e consumi ridotti. Alla fine la scelta è caduta sul motore di un mini-quad. Il Diamond Style Team dell'Università "La Sapienza" di Roma - Dipartimento di Industrial Design - ha partecipato all'edizione 2007 della manifestazione di livello internazionale, dove ha percorso 102.5 km con un solo litro di benzina. Questo è l'esempio di come il team abbia risposto alla sfida per un approccio innovativo alla mobilità

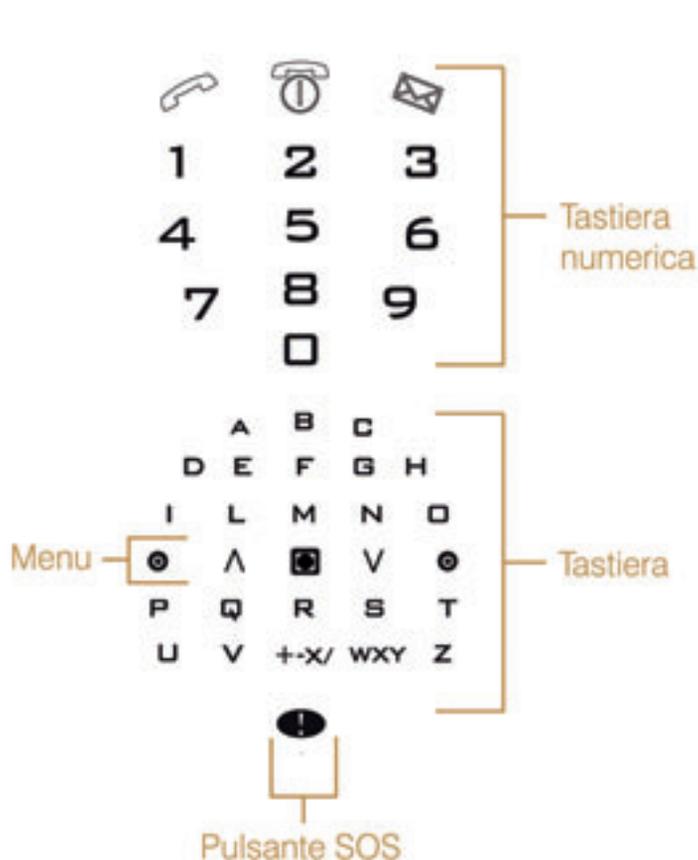


sostenibile. I ragazzi del Diamond StyleTeam parteciperanno anche all'edizione 2008 della competizione. Tutto il sistema della mobilità e delle connessioni virtuali e non, oggi è rafforzato dalle recenti proposte di giovani designer che immaginano modi di comunicare alternativi. Nel panorama degli apparati tecnologici, il telefono cellulare è sicuramente tra quelli in costante evoluzione, soggetto a innovazioni continue e con un grado di sofisticazioni sempre maggiori. Le case produttrici si "sfidano" sull'innalzamento dei contenuti tecnologici parallelamente ad una tendenza alla riduzione degli ingom-

bri. Diego Marinelli sviluppa il suo progetto pensando ai diversi modi di comunicare, incorporando nella parte posteriore del telefono una speciale interfaccia capace di riprodurre tutti i messaggi e i contenuti dell'apparecchio nel sistema Braille. Ovviamente è munito anche di interfacce utilizzabili da persone normalmente abili, come l'ampio schermo oled personalizzabile. L'uso del cellulare, unito all'entusiasmo iniziale successivo all'acquisto, porta l'utente a sperimentare il massimo delle potenzialità del prodotto. In questo contesto è facile notare come gli sforzi, in termini di ricerca e de-

sign, delle aziende produttrici, puntino quasi unicamente su questi apparati multi-tasking, relegando i prodotti con una quantità inferiore di risorse multimediali alle fasce basse di mercato. L'optional, il "superfluo", è normale dotazione nei prodotti attuali, che rappresentano lo standard dei cellulari in circolazione, tanto che la principale caratteristica che dovrebbe contraddistinguere questi articoli, la telefonia mobile, è divenuta un elemento di contorno, pur sempre indispensabile, alle altre innumerevoli peculiarità utilizzabili, che spesso ne rendono la comprensione perlomeno difficoltosa. Insomma, una serie





di caratteristiche racchiuse in un oggetto di dimensioni sempre più contenute e dalle linee sempre più ricercate, che però, sino ad ora, non riescono a raggiungere la qualità offerta dai singoli apparati: accessori ormai molto complessi che sfruttano principalmente il fattore dimensionale e quello della ricchezza di contenuti rinunciando, in parte, alla componente qualitativa. Esistono inoltre categorie di utenti che in assoluto non necessitano di queste funzionalità, sia per un'oggettiva inutilità a fronte della sola necessità di eseguire chiamate da rete mobile, sia per una refrattarietà all'uso di apparecchiature troppo complesse, che richiedono una buona conoscenza del mondo informatico e del web.

Tra queste categorie rientrano, generalizzando nell'ottica di un'offerta mirata, gli anziani e chi si avvicina per la prima volta

all'uso di un cellulare. Il modello disegnato da Efre Bonacina è un oggetto semplice e immediato, che rivela la destinazione d'uso per il quale è stato pensato, spogliato di quelle linee iper tecnologiche che non si adattano ad un sistema elementare e minimo come questo. Il design ha un feeling retrò, allo scopo di ottenere un'immagine complessiva in controtendenza rispetto ai canoni estetici attuali. L'oggetto non nasconde nulla, non è stato cercato un compromesso tra linea e funzione: il prodotto è "ridotto all'osso" e l'immagine che offre ne è testimone. Il look del telefono, l'impugnabilità, i colori, si ispirano ad apparecchi ed elettrodomestici dei decenni passati, conferendo una dignità estetica ad un prodotto minimo, una ricerca che, come già detto, troppo spesso snobba questi prodotti a favore di quelli tecnologicamente

più evoluti, denunciando una tendenza che sembra discriminare gli utenti meno sensibili all'uso dei nuovi dispositivi informatici. Ai contenuti è stata preferita la semplicità d'uso, ogni funzione ha un tasto dedicato e ai pulsanti è stato riservato il massimo spazio utilizzabile, anche tramite l'ausilio di una tastiera che riporta tutti i caratteri alfabetici.

Questo evita alle fasce di mercato caratterizzate da una scarsa confidenza con il mezzo elettronico, di doversi confrontare con sistemi di scrittura automatica, che per alcuni soggetti si rivelano invece particolarmente macchinosi. Un telefono che è utile principalmente alla funzione per cui è pensato: effettuare chiamate e inviare messaggi. Non sono previsti contenuti multimediali, l'unico accessorio è l'orologio posto sul display esterno, anche questo suggerito con un'estetica in stile analogico. È stato previsto un tasto dedicato, esterno alla pulsantiera standard per i numeri, le lettere e lo scorrimento del menù, configurabile alle varie destinazioni d'uso. Per un anziano, è possibile ipotizzare che tale pulsante, di dimensioni superiori agli altri, possa essere utilizzato come richiesta di soccorso in caso di necessità, configurato in modo da evitare invii accidentali (ad esempio attivandolo mediante una pressione costante di un certo numero di secondi, per inviare una chiamata preregistrata a determinati numeri selezionabili tra parenti e conoscenti).

Sotto il profilo commerciale è ipotizzabile che le case produttrici continueranno a mantenere nel loro parco di offerte prodotti base, e che questi continueranno ad essere intesi come un settore dove non è indi-



spensabile l'investimento e la ricerca. I cellulari con un grado inferiore di funzioni continuano ad essere quelli che presentano anche un'estetica meno ricercata.

Al contrario, analizzando e sviluppando le possibilità offerte da un prodotto base, è possibile ottimizzare al massimo il grado di facilità d'uso e definizione delle funzioni, sviluppando nel contempo una linea estetica che non deve necessariamente sottostare ai condizionamenti dettati da un mercato sempre più competitivo e saturo, definendo i dogmi stilistici a cui si devono "piegare" quasi tutti i nuovi prodotti del settore.

I telefoni mobili presentati sono due oggetti "diversamente" semplici, che scaturiscono da una ricerca fondata sul minimo spreco per la massima resa. La mobilità virtuale, utilizzata con criterio, può opporsi indirettamente al caos generato dal traffico.

Gli incontri a distanza, possono evitare inutili spostamenti di automezzi contribuendo a diminuire la congestione dei centri urbani. Tutti i progetti esposti sono la sintesi perfetta di ciò che oggi necessita alla produzione industriale: nuove idee all'insegna del minimo.

I giovani designer di talento che esprimono questi concetti, chiari ed evoluti, provengono da Facoltà do-

ve hanno frequentato i corsi condotti dal prof. Gino Finizio, presso le rispettive sedi universitarie, dove si sono laureati assistiti da lui come relatore del progetto di tesi e membro della Commissione di Laurea in Disegno Industriale. I progetti esposti sono stati sviluppati con l'assistenza del prof. Finizio presso il suo studio sito in Via Monte Napoleone 18, Milano: Salvatore Puzangaro, Laurea in Disegno Industriale, Prima Facoltà di Architettura "Ludovico Quaroni", Roma "La Sapienza" e Master in Car Design and Mobility, Domus Academy di Milano. Diego Della Spina, Laurea in Disegno Industriale, Facoltà di Architettura "Luigi Vanvitelli", Seconda Università degli Studi di Napoli e Master in Car Design and Mobility, Domus Academy di Milano. Efrem Bonacina, Laurea magistrale in Disegno Industriale - Transportation Design, Facoltà del Design, Politecnico di Milano. Claudio Formicola, Laurea magistrale in Disegno Industriale, Facoltà di Architettura "Luigi Vanvitelli" Seconda Università degli Studi di Napoli. Valerio Conti, Laurea in Disegno Industriale, Facoltà di Architettura "Ludovico Quaroni", Roma "La Sapienza". Diego Marinelli, Laurea in Disegno Industriale, Prima Facoltà di Architettura "Ludovico Quaroni", Roma "La Sapienza".



**Gino Finizio, Design Management, Milano.**

## RECENSIONI LIBRI

### Progetto e materiali



Rognoli V., Levi M., 2005, "Materiali per il design: espressività e sensorialità", Polipress Editore, formato 17 x 24 cm, pagg. 180, € 24,00.

Da sempre l'uomo si è confrontato con la fisicità della materia modificandola, così come il progettista si è misurato con l'espressività dei materiali, trasformandoli e applicandoli con crescente consapevolezza nel percorso progettuale. Nel panorama contemporaneo del progetto si riscontra la necessità di utilizzare il materiale per valorizzare le potenzialità di arricchimento dell'esperienza sensoriale degli oggetti. La ricchezza delle qualità espressive della materia possono e devono essere progettate.

«Il libro – scrive Alberto Cigada, docente di Materiali per il Design presso il Politecnico di Milano - si propone di affrontare alcune tematiche relative alla dimensione espressivo-sensoriale e si articola su due linee di approfondimento principali. Un'indagine esplorativa iniziale che prevede l'inquadramento concettuale e storico del tema con lo scopo di identificare e definire quell'area del progetto che oggi viene designata come "design dei materiali". Un'importante finestra di analisi si affaccia sulla situazione contemporanea dei materiali per il design, con il fine di rilevare evoluzioni, cambiamenti e novità emerse nel rapporto del progetto con la materia. Ciò è documentato da una ricca bibliografia. La multidisciplinarietà intrinseca al tema introduce l'elemento cardine della trattazione: la matrice progettuale fenomenologia-oggettiva, ponte tra il disegno industriale e l'ingegneria dei materiali. Queste, a grandi linee, sono le basi teoriche su cui poggia la seconda parte, più vicina a una logica di ricerca sperimentale che ha come fine ultimo lo sviluppo di un "concept" per la progettazione di un Atlante espressivo-sensoriale dei materiali. Il carattere sperimentale di questa parte della ricerca trova motivazione nel fatto che le constatazioni a cui si giunge per via puramente teorica hanno bisogno per essere avvalorate di un riscontro nella prassi progettuale».

E conclude: «Il libro non è solo, a mio parere, un momento di indagine e approfondimento di una problematica teorica, ma può diventare anche uno strumento di lavoro per tutti coloro che si vogliono muovere nella direzione di un progetto reale e consapevole».



### Luce e arte

Pasetti A., 2006, "Luce per esporre", Marsilio Editore, formato 17 x 24 cm, pagg. 115.

Il libro è rivolto a tutti coloro che si occupano di allestimenti espositivi e desiderano avvicinarsi al tema della luce artificiale affrontando aspetti tecnici e formali. Il testo mantiene un profilo scorrevole, affrancato da approfondimenti specialistici, proprio per agevolare una lettura d'insieme che affronti le principali tematiche in una panoramica articolata tra cenni teorici e alcuni esempi pratici esplicativi. Il taglio analitico che lega il rapporto tra design e tecnica è pensato per la comprensione di quelle motivazioni progettuali che rendono le scelte di allestimento univoche e caratterizzanti nell'integrazione con lo spazio, ma pur sempre rispettose degli obiettivi qualitativi della luce.

«Un merito indiscusso – scrive Marina Vio nella presentazione del libro - è quello di non privilegiare marche e tecniche, ma di mostrare quanto è possibile ottenere a partire da prodotti e concetti progettuali differenti. Tra gli esempi riportati, particolare interesse suscitano quelli che, scaturiti da una ricerca formale, confermano la centralità del design nella definizione di un apparecchio la cui validità funzionale è stata confermata nel tempo. La descrizione della genesi, secondo cui prende corpo la lampada, permette al lettore di intendere il senso della forma, l'integrazione con lo spazio e le caratteristiche tecnico-funzionali, come estrinsecazione di una precisa correlazione tra luce e oggetto esposto. La libertà concettuale e progettuale che fa da sfondo a queste soluzioni è, per i neofiti, un insegnamento prezioso perché mostra come, malgrado la veste e la qualitativa produzione commerciale, sia sempre possibile un passo nell'invenzione. Ma alla capacità di inventare, dote da sempre cara agli architetti, l'autore indica che bisogna affiancare un molto spesso sottovalutato lavoro di ricerca che renda possibile innovare, sostenendo lunghe e accurate fasi di sviluppo e di ingegnerizzazione».

Nell'ultimo capitolo del libro è presentata una casistica di progetti sperimentali, in gran parte curati dall'autore, a testimonianza della varietà e molteplicità delle soluzioni possibili nell'affascinante disciplina dell'espore.

## Comprendere la creatività

Testa A., 2005, "La creatività a più voci", Laterza Editore, formato 14 x 21 cm, pagg. 224, € 12,00.

Come vengono le buone idee e quali caratteristiche ha una buona idea?

La creatività è una dote innata o è qualcosa che si può imparare? In che modo e in quali ambienti se ne può favorire lo sviluppo? Quanto conta nelle arti e nella scienza? È più facile essere creativi da soli o in gruppo?

Annamaria Testa orchestra una riflessione a più voci alla scoperta della creatività e dei suoi fondamenti, coinvolgendo intellettuali e ricercatori che ne indagano gli effetti nei campi più diversi, dalla linguistica all'economia, alla storia, alla pedagogia, al cinema, alle biotecnologie, ai mass media, al web, alla moda, alla letteratura. Il libro non contiene una teoria della creatività, né un metodo o esercizi per diventare creativi. Propone un percorso che procede per analogie, suggestioni e intuizioni strutturate per permettere a chi legge, se lo desidera, di farsi un'idea articolata di che cosa si può intendere per creatività. Di quanto la creatività sia caratteristica umana e di come se ne possano trovare tracce nel comportamento animale e non solo tra i primati. Di come e quando l'uomo abbia cominciato a riflettere sulla propria capacità creativa tanto da sviluppare il concetto di "Creatività". Dell'importanza dell'interscambio fra individui e ambiente, e di quanto i contesti possano far nascere o uccidere la creatività. Di come e quanto linguaggio ed educazione siano fondamentali. Di ciò che ci vuole perché un'idea creativa nasca e, infine, di che cosa significhi ragionare e operare in maniera creativa, oltre che nelle arti anche nella scienza, nell'economia, nella politica. Nella prima parte del libro il fenomeno della creatività viene considerato alla luce di diverse discipline. Come diceva Albert Einstein: «è la teoria che determina ciò che possiamo osservare», e l'idea di base è che solo prendendo in considerazione punti di vista differenti sia possibile farsi un'idea del fenomeno nella sua complessità. Nella seconda parte si va a vedere come la creatività oggi si esprime in alcuni significativi campi di applicazione qual è lo "stato dell'arte" in letteratura, in medicina, nel design, nel cinema, nell'Information Technology. È un modo per confrontare idee sul processo e applicarsi del processo, teorie e pratiche. In Appendice si approfondisce la situazione italiana riportando alcuni dati sulla competitività e l'innovazione pubblicati da World in *Figures*, un testo curato dal settimanale inglese *The Economist* e i risultati di una ricerca quali-quantitativa, condotta da Eurisko, sulla percezione che gli italiani hanno della creatività.



## Design a misura d'uomo

Norman D.A., 2007, "Il design del futuro", Apogeo Editore, formato 13,5 x 21 cm, pagg. 256, € 15,00.

«Quello che tenete in mano – scrive Walter Vannini nella prefazione – è forse il più bel libro sul design che potrete mai leggere, proprio perché è scritto dal più famoso ridicolizzatore del cattivo design. Proprio quel Donald Norman che, mettendo a nudo il design-come-decorazione ha ricordato ai veri designer la grandezza della loro missione: non glorificare il carino-inutile, ma la reinvenzione del mondo».

In questa nuova opera del fondatore del design a misura d'uomo, l'ormai tradizionale panoramica sulle prossime follie che invaderanno il mercato è una manna per chiunque voglia guardare alla tecnologia con un po' di disincanto: cucine che decidono come cucinare, frigoriferi che decidono cosa dobbiamo mangiare, navigatori che decidono dove dobbiamo andare. Ci aspetta un incredibile nuovo mondo in cui pensare sembra diventare, di colpo, un'inutile fatica. O no?

A questa follia progettuale che potremmo chiamare elettromammismo, in onore della tradizionale madre mediterranea crescitrice di vitelloni sovrappeso, Norman contrappone una dieta a base di buon senso e scetticismo. Dato che non è più possibile fare a meno delle macchine, si può almeno convivere da uomini?

Sì se impariamo a comunicare con loro. Ancora una volta Norman mette di fronte la frontiera dell'innovazione tecnologica, spesso non ancora uscita dai laboratori, e la frontiera della cultura tecnologica. Non per uno scontro, ma per indicarci chiaramente come la sola via sta non in una tecnologia fine a se stessa ma in una tecnologia con un'anima, a misura d'uomo.

