



## Introduzione

**Il termine design indica sia la disciplina che trasferisce valore estetico e originalità a un artefatto sia l'artefatto stesso**

**Progettare coinvolge interamente la mente e il corpo, l'intelligenza e le emozioni**

**Progettare è come raccontare una storia che, in parte, è autobiografica**

**Progettare è un atto di coraggio che si compie sia con la mente che con il cuore mobilitando sapere ed emozioni**

**In un mondo ossessionato dal nuovo il design assume il ruolo di attività di ricerca per generare innovazione**

**L'interesse per il design nasce dalla capacità di stupire e di affacinare attraverso il nuovo e l'inedito**

**Al progetto il designer affida parte di sé e della propria visione di futuro**

**Le aziende che investono nel design sono più innovative e conseguono profitti più alti**

**Progettare è il lavoro più bello del mondo**

FRANCESCO TRABUCCO. *Design*. Torino, 2015

Le affermazioni proposte, mutuata da un piccolo quanto esaustivo libretto di Francesco Trabucco, di cui consiglio la lettura, anticipano la complessità di una disciplina che, attraverso un metodo progettuale, ci permette di affrontare problemi complessi rendendo possibile il controllo sul risultato finale in un continuo confronto tra la natura creativa e una serie di vincoli oggettivi.

Un percorso progettuale che, sinteticamente, si realizza in una sequenza consapevole e organizzata di azioni guidate da un fine e destinate a realizzarlo.

È la parola stessa: "progetto" che prefigura l'azione di proiettarsi avanti, di anticipare, il proposito di ciò che si ha intenzione di fare in seguito.

Nel suo libro "Da cosa nasce cosa" Munari ci indica il suo metodo e di come si adatti a diversi tipi di problemi, richiedendo di volta in volta competenze diverse. Esso consiste in una serie di operazioni, disposte in ordine logico dettato dall'esperienza ed il suo scopo è quello di giungere al massimo risultato con il minimo sforzo.

Quanto appena esposto si riferisce ad un settore, quello del design, oggetto del nostro campo di indagine e non cambia qualora si esprima nel progetto di artefatti materiali o virtuali.

## Organizzazione del corso e obiettivi formativi

Assegnato un tema di progetto, si procederà collettivamente all'analisi e definizione del processo metodologico; una **scheda di progetto**, discussa e condivisa definirà le fasi del percorso formativo.

L'obiettivo è dotare lo studente di conoscenze e strumenti che, attraverso un processo definito, gli consentano di mettere a frutto le esperienze personali e creative fin qui maturate in campo didattico e non solo.

Verranno messe a fuoco le modalità proprie del pensiero progettuale come prassi interdisciplinare e momento di sintesi dei molteplici saperi che intervengono nella progettazione degli artefatti (materiali o virtuali) con particolare riferimento ai caratteri morfologici nella relazione con bisogni e comportamenti d'uso dei fruitori.

Caratteristiche produttive, prestazionali, di sicurezza, oltre a funzionalità, ergonomia, sostenibilità economica, sociale e ambientale; senza trascurare i linguaggi visivi, le prassi artistiche, i significati estetici e culturali.

Particolare attenzione verrà dedicata al recupero della tradizione nelle diverse tipologie e tecniche della cultura artigiana alla quale, attraverso il proficuo rapporto con il design contemporaneo e l'innovazione, viene attribuita la capacità di produrre beni ad alto valore aggiunto.

## [ IN TAVOLA ] materiali e strumenti del convivio

**è l'argomento individuato  
per il progetto 2016|2017**

Banchetto, pasto in comune, riunione. Dal latino *convivium* 'banchetto', derivato di convivere 'vivere insieme'.

In molte culture mediterranee e in particolare in quella italiana, il pasto in comune riveste un ruolo sociale determinante: il rito condiviso del desco è un momento di incontro festante non solo a cui si ama indulgere, ma che è anche una precisa e quasi inderogabile prescrizione.

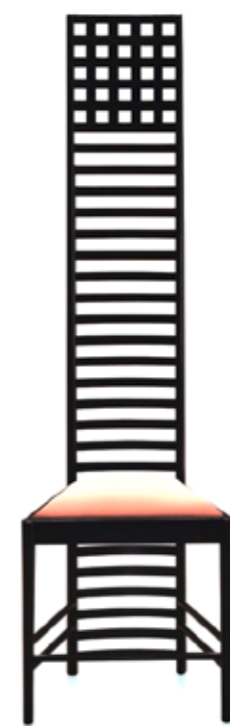
Un termine aulico che indica proprio il banchetto. Nel paradigma che ha dato vita a questo nesso, la vita in comune passa per forza dal pasto in comune, che ne diventa cifra e simbolo. Quando c'è un convivio c'è una comunità - e non solo riunita per un pasto, un'associazione di persone adunate per intenti comuni e alti. Un momento in cui, nella nostra cultura, avviene un contatto profondo.

Con motivi analoghi, nel novembre 2010, la Dieta Mediterranea è stata riconosciuta dall'UNESCO Patrimonio Culturale Immateriale dell'Umanità. Un patrimonio



che riunisce le abitudini alimentari dei popoli del bacino del Mar Mediterraneo (Italia, Spagna, Grecia, Marocco, Portogallo, Croazia e Cipro), consolidate nel corso dei secoli e rimaste pressoché immutate, e che va ben oltre una semplice lista di alimenti ma riguarda la cultura di vita, le pratiche sociali, tradizionali e agricole.

La Dieta Mediterranea è, come suggerisce l'etimologia della parola (dal greco *diaita*), uno stile di vita, un *modus vivendi*, un elemento relazionale e culturale che rafforza il senso di appartenenza e di condivisione tra i popoli che vivono nel bacino del Mediterraneo. Perché il "mangiare insieme", tipico della Dieta Mediterranea, non significa semplicemente consumare un pasto ma vuol dire rafforzare il fondamento delle relazioni interpersonali, promuovere il dialogo e la creatività, tramandare l'identità e i valori delle comunità.





# Design

Cattedra di Design  
a cura di Claudio Grenzi

## [ IN TAVOLA ] Parole-chiave per una ricerca su "strumenti" e materiali dello stare a tavola

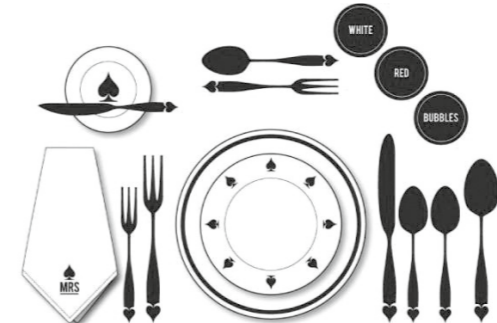
2



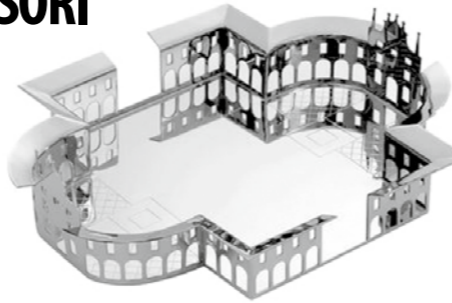
**il Simposio nell'arte antica**  
**Cerimonie e ricorrenze**  
**Feste religiose e Sagre**  
**Pubblico e Privato**



**APPARECCHIARE LA TAVOLA**



**PIATTI, POSATE, BICCHIERI, ACCESSORI**



**IL TAVOLO**



**LE SEDUTE**

