POLITECNICO DI TORINO
Repository ISTITUZIONALE

L’Accademia ai designer va stretta. La scientificità dei creativi.

Original
L’Accademia ai designer va stretta. La scientificità dei creativi / Fiore, E.. - In: GRAPHICUS. - ISSN 2282-4545. - ELETTRONICO. - 1074 / 0006:(2017), pp. 5-6.

Availability:
This version is available at: 11583/2670798 since: 2017-05-12T18:47:21Z

Publisher:
Politecnico di Torino e Associazione Culturale Progresso Grafico

Published
DOI:

Terms of use:

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

Publisher copyright

(Article begins on next page)

23 October 2026

GRAPHICUS
PROGETTARE LA COMUNICAZIONE
1074 / 0006
ISSN 2282 4545

Comunicare il Design

APRILE 2017

GRAPHICUS

PROGETTARE LA COMUNICAZIONE

Comunicare il Design

APRILE 2017

Direttore responsabile:
Mario Mercalli

Direttore editoriale:
Paolo Tamborrini

Comitato scientifico:
Silvia Barbero
Fiorella Bulegato
Francesca Comisso
Silvio Saffirio
Anna Somers Cocks
Enrico Tallone
Riccardo Viale

Comitato di redazione:
Pier Paolo Peruccio
Luciano Lovera
Vittorio Merlo
Pier Giuseppe Molinar

Redazione:
Miriam Bicocca
Andrea Di Salvo
Raffaella Perinetti
Gabriele Fumero

Art direction:
Alessandro Di Benedetto

Impaginazione:
Andrea Di Salvo
Ilaria Germanetti
Alice Turina

ISSN 2282 4545
iscritto al Registro dei Giornali e
Periodici del Tribunale di Torino n. 655
del 20.09.1951

1 — *Editoriale*

COMUNICARE IL DESIGN

di PAOLO TAMBORRINI

2 — *Storia*

I MOLTI LINGUAGGI DELLA TRIBÙ DEGLI HOUDINI

di ELENA DELLAPIANA

3 — *Ricerca*

LA CENTRALITÀ DELLA COMUNICA-ZIONE NEL DESIGN DELLE CONNESSIONI

di MIRIAM BICOCCA

4 — *Intervista*

IL DESIGN IN MOSTRA: L'ESPERIENZA DEL VITRA DESIGN MUSEUM

di ANDREA DI SALVO

5 — *Università*

L'ACCADEMIA AI DESIGNER VA STRETTA. LA SCIENTIFICITÀ DEI CREATIVI

di ELEONORA FIORE

6 — *Fotografia*

THIS GOES NOWHERE BUT HERE

di QUIET PROPAGANDA

1074 / 0006

GRAPHICUS
PROGETTARE LA COMUNICAZIONE

Comunicare il Design
APRILE 2017

7 — *Tecnologie*

CHAT-VERTISING!

di DANILO AUSIELLO

8 — *Storia*

LUNGA VITA AL MANIFESTO!

di DAMIANO FRACCARO

9 — *Video*

VIDEO «E» PROGETTO. CHI AIUTA CHI?

di ANDREA DI SALVO

10 — *Progetti*

IL DESIGN NELLA VETRINA

di ALI FILIPPINI

11 — *Storia*

COMUNICARE IL DESIGN ATTRAVERSO IL WEB

di LAURA ANGIUS

12 — *Talk*

ASTRAZIONE DELLE EMOZIONI E RITORNO. IL FUORI SALONE A MILANO.

di M+A+C+S

in copertina:
Flos - Tab window display, 2008

ASSOCIAZIONE CULTURALE
PROGRESSO GRAFICO

Presidente:
Renato Boglione

www.progressografico.it

POLITECNICO DI TORINO
DIPARTIMENTO DI
ARCHITETTURA E DESIGN

www.polito.it/design

Contatti:
c.so Settembrini 178 ,
10135 — Torino (TO)

www.graphicusmag.it
info@graphicusmag.it

1074 / 0006

L'ACCADEMIA AI DESIGNER VA STRETTA. LA SCIENTIFICITÀ DEI CREATIVI

di ELEONORA FIORE

Modalità di comunicazione nel mondo accademico del design attraverso paper, workshop e laboratori

— ELEONORA FIORE

Dottoranda di ricerca presso il Politecnico di Torino.
La sua ricerca si occopa del Design by components e del Sistema-Casa.

Il designer ricercatore è una figura complessa, poliedrica, spesso al confine con altri ambiti disciplinari. È la natura stessa del designer a spingerlo verso un argomento per scomporlo, studiare ogni sua parte, semplificarlo, guardarlo da diversi punti di vista, diventare il suo massimo esperto e alla fine progettare. E alla fine progettare... perché non è un teorico, non può solo parlare di comportamenti, attitudini, feedback e proporre nuove metodologie. Il progetto concreto, il prodotto o servizio, non dovrebbe essere considerato sminuente ma un valore aggiunto per l'attività di ricerca, ma il designer ricercatore non si espone più, quasi mai, pensando che sia sufficiente per essere considerato più ricercatore che designer. Non è facile essere scienziati quando, di fatto, si è designer. La scienza è misurabile, ripetibile, porta a conclusioni e discussioni su numeri e dati. Il designer non produce numeri e dati, gli servono nella fase di scenario per confrontarsi con l'entità del problema ma poi li abbandona, lasciando il posto alle sue linee guida progettuali, frutto di analisi intense che diventano le sue conclusioni. No, non produce numeri, produce concetti, e i concetti portano a progetti che a loro volta rispondono a tutte le esigenze emerse dalle analisi. Questo processo deriva da osservazioni, documentazioni, catalogazioni, raccolte, ricerche e mappature. Prima si allarga l'orizzonte analizzando tutto ciò che possa essere utile al progetto, poi si semplifica e il progetto è inevitabile, è la massima semplificazione dello scenario analizzato, concentrato in un punto. I mezzi a disposizione del designer ricercatore? Sono molteplici ma non sempre sono i migliori possibili. Potenzialmente al designer non è preclusa nessuna strada. Può pubblicare su riviste scientifiche, può vincere fondi europei, può brevettare, divulgare, partecipare a tutto. Di fatto alcune strade come le pubblicazioni scientifiche sono calibrate su altre discipline, molto più ingegneristiche, mediche o biologiche. Prendiamo per esempio i *paper*, con la loro successione ben definita composta dall'introdu-

In questa pagina e nella successiva: **i diversi momenti della conferenza PhD by Design 2015, occasione unica in Europa per creare confronto e relazioni tra i dottorandi in Design.**

zione, la metodologia, i risultati, le conclusioni e una discussione finale accompagnata da tabelle e 2 o 3 immagini. Questa struttura statica non è sicuramente pensata per un designer ma è imposta anche a lui che per natura la reinterpreta, cercando di adattarla ai propri fini comunicativi, rendendo questo tipo di pubblicazione poco strutturata e un po' destabilizzante agli occhi degli altri ricercatori. Il dubbio che non sia il mezzo di comunicazione più adatto per comunicare la ricerca in ambito progettuale è legittimo. Il designer ha molto da dire e molto da far vedere, tante prospettive future e pochi risultati misurabili e scientificamente ineccepibili. Il ricercatore-designer si sente inadeguato, sempre, ma sa che in questo risiede la sua forza, perché il suo modo di approcciare il progetto non si improvvisa e le soluzioni progettuali a cui arriva sono frutto dell'osservazione e a volte dell'istinto, può essere tacciato di scarsa scientificità, ma sicuramente avrà poche barriere mentali. Per questa ragione la scienza passa anche attraverso alcune attività di formazione e confronto più familiari, come i *workshop*, durante i quali i progettisti si uniscono in team e mettono in pratica tutto quello che è naturale per loro, dal brief alle analisi di scenario, molte ore di brainstorming e infine la progettazione concreta. Il *workshop* porta in breve tempo a un confronto di idee, una progettazione partecipata, ragionata ma con una componente istintiva, stimolando l'apertura mentale, il progetto puro con pochi vincoli di fattibilità tecnico-economica. I risultati di questi ex tempore sono soluzioni tangibili e possono fermarsi a un *concept* o sfociare in un progetto, senza le fasi di test e verifica. Il *workshop* è uno strumento importante nelle mani dei ricercatori, non solo di design, perché può unire competenze multidisciplinari su temi di rilievo scientifico, permette di interrogarsi su domande che non trovano risposta, con esperti in grado di moderare l'attività progettuale e di confronto. Infine vi sono le attività di laboratorio-officina, che si concentrano nel dare una forma al progetto attraverso modelli e mockup, il *learning by doing* per eccellenza che permette di toccare con mano il proprio *concept*. Il laboratorio può essere considerato l'ultimo *step* del fare ricerca in design, il prototipo, sia esso fisico, cartaceo, digitale dovrebbe essere raggiunto da ogni designer-ricercatore che si occupa di prodotto o comunicazione. Il percorso progettuale prevede, infatti, che il destinatario del prodotto o servizio sia realmente soddisfatto dei risultati ottenuti e possa aiutare il designer a migliorare, perché non si progetta per la ricerca e non si ricerca per il progetto ma entrambe hanno ragion d'essere per rispondere a esigenze concrete e migliorare la vita delle persone reali.