

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)



**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



4

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



5

7 – *Tecnologie***CHAT-  
VERTISING!***di* DANILO AUSIELLO8 – *Storia***LUNGA VITA AL  
MANIFESTO!***di* DAMIANO FRACCARO9 – *Video***VIDEO  
«E»  
PROGETTO.  
CHI AIUTA  
CHI?***di* ANDREA DI SALVO10 – *Progetti***IL DESIGN  
NELLA  
VETRINA***di* ALI FILIPPINI11 – *Storia***COMUNICARE  
IL DESIGN  
ATTRAVERSO  
IL WEB***di* LAURA ANGIUS12 – *Talk***ASTRAZIONE  
DELLE  
EMOZIONI E  
RITORNO.  
IL FUORI  
SALONE A  
MILANO.***di* M+A+C+Sin copertina:  
Flos - Tab window display, 2008ASSOCIAZIONE CULTURALE  
PROGRESSO GRAFICO**Presidente:**  
Renato Boglione[www.progressografico.it](http://www.progressografico.it)POLITECNICO DI TORINO  
DIPARTIMENTO DI  
ARCHITETTURA E DESIGN[www.polito.it/design](http://www.polito.it/design)**Contatti:**  
c.so Settembrini 178 ,  
10135 – Torino (TO)[www.graphicusmag.it](http://www.graphicusmag.it)  
[info@graphicusmag.it](mailto:info@graphicusmag.it)

# 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 occupa 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.

## Comunicare il Design

APRILE 2017

