

## PROGETTO & MANUALITÀ

"Progetto & Manualità" è una Rassegna caratterizzata dalla voluta collaborazione tra produttori e giovani progettisti selezionati tra gli studenti di cinque scuole di "design" (la Facoltà di Architettura / Dipartimento di Disegno Industriale - l'Istituto Superiore per l'Industria Artistica / ISIA - l'Istituto Europeo di Design - l'Istituto Quasar - Il Politecnico di Milano).

Le aziende, accuratamente selezionate, offrono la loro esperienza nei diversi settori della lavorazione del legno, del marmo, del metallo, del vetro, del metacrilato, della ceramica, ecc. e si impegnano a realizzare i prototipi degli oggetti appositamente progettati per l'occasione.

I giovani progettisti, d'altro canto, hanno la possibilità di verificare le loro idee sul design con un vero e proprio "stage" formativo su tecniche di lavorazione, materiali, modi di produzione, e possono avviare contatti con possibilità di sviluppo anche future.

Il programma di "Progetto & Manualità" '91 prometteva di offrire all'area romana una vetrina relativa alla "Cultura del Design" facendo affidamento su un tessuto spesso sottovalutato ma di indubbia vivacità.

La promessa è stata certamente mantenuta e l'iniziativa, curata dall'Architetto Andrea Mazzoli, ha presentato trentadue oggetti realizzati da aziende romane e laziali su progetto degli studenti delle quattro scuole della Capitale. Il livello indubbiamente alto ed omogeneo delle proposte ha confermato la convinzione dei curatori circa la presenza nella città di significativi fermenti e rinnovata attenzione alle tematiche del design, anche se in presenza di un innegabile scoordinamento tra i diversi operatori: ed è proprio con iniziative come "Progetto & Manualità" che si persegue l'ambizioso obiettivo di dare coesione e compattezza all'intero comparto.

"Progetto & Manualità" '91 è stata inaugurata dall'On.le Potito Salato, Assessore all'Industria, Commercio, Artigianato e Formazione Professionale della Regione Lazio. Ed il suo successo è stato confermato dalla partecipazione ampia e qualificata degli addetti ai lavori alla serata di presentazione: tra gli altri si possono ricordare Emanuele Astengo, Gianni Cappabianca, Stefano Cassio, Roberto Cesaretti, Patrizia di Costanzo, Roberto Dottorini, Giorgio Marotti, Carlo Mazzanti, Francesco Moschini, Giuseppe Pasquali, Paolo Portoghesi, Franco Purini, Ernesto Rampelli, Corrado Terzi, Laura Thermes, Miriam Veronesi...

## ISTITUTO EUROPEO DI DESIGN

**Coordinatore Prof. Arch. Moschini**  
**Progetti coordinati dagli architetti Rosmunda Di Salvo,**  
**Bruno Mazzone, Stefano Cassio**

I giovani chiamati ad elaborare progetti per questa occasione saranno compiaciuti nel vedere le loro creazioni oggetto di attenzioni per un avvio di produzione a partire da una precisa "simulazione" di committenza. Per loro si tratta di una verifica importantissima ma che in una fase di apprendistato può nascondere insidie o ingenerare prematuri entusiasmi quando ciò avvenga fuori da un preciso contesto didattico o produttivo. Ciò significa che questo evento deve essere vissuto nella più ampia consapevolezza da parte dei produttori delle intenzioni del designer e dei programmi dei docenti, soprattutto in un momento della evoluzione del prodotto di mercato che richiede non solo qualità nella realizzazione, ma anche aderenza tra immagine del prodotto e aspettative di novità del fruitore. Proprio per questo ai giovani progettisti sono state fornite adeguate informazioni per produrre elaborati che oltre a contenere dati sulla realizzabilità degli oggetti, mantenessero intatte le valenze fascinatrici delle immagini evocate, in maniera da risultare sempre attivate, in tutte le fasi dall'idea originaria fino alla fruizione, le caratteristiche emozionali delle proposte. Gli stessi giovani sono stati inoltre educati ad aggirare, con l'intelligenza che deriva da una stretta adesione alle problematiche, gli ostacoli alla realizzazione posti dai produttori, quando essi non fossero del tutto collimanti con l'obiettivo del programma o, infine, stimolati dalla sfida tecnologica gettata. Anche perché le sfide raccolte consapevolmente dall'industria o dall'artigianato non solo forniscono l'indispensabile supporto tecnico, ma molte volte rilanciano verso un ulteriore affinamento delle scelte, mantenendo però il codice genetico dell'idea proposta, senza il quale l'oggetto si spersonalizza fino a diventare non quello che sarà, ma quello che sul mercato già c'è. Il ruolo svolto da un'azienda consapevole che investe in questo genere di iniziative è di una importanza fondamentale, anche se la stessa produzione non deve aspettarsi un facile ed immediato riscontro da queste occasioni. L'evoluzione del rapporto deve essere lunga e fiduciosa per trasformarsi in un investimento di ricerca. I progettisti vanno seguiti, sostenuti e stimolati nel tempo, nella reciproca autonomia, coadiuvando il lavoro con un'adeguata diffusione dei risultati, supporto indispensabile per un serio lavoro di immagine. Solo una scelta di questo tipo garantisce, come ha garantito per altri, l'effettiva evoluzione della proposta e il coinvolgimento della domanda, che è l'autentico volano in grado di restituire moltiplicate le energie impiegate. Il lavoro didattico svolto è stato incentrato nella individuazione "maieutica", in ogni studente, del proprio codice genetico di rappresentazione, gli sono state garantite le qualità originarie, innestando in esse le necessarie informazioni per renderlo competitivo in un ambito sin troppo incentrato sull'immagine e sulla comunicazione come esclusive ragioni della propria perpetuazione. In alcuni casi questa occasione ha semplicemente fissato nel tempo un segmento di evoluzione, tagliando le infinite altre possibilità del disegno, in altre il segno forte non si è sedimentato in una tipologia, rimanendo un incompiuto simulacro del progettista, forse per questo più carico di tensioni emotive. In tutto ciò allora va individuato il senso del lavoro dei docenti: in quel fiancheggiare le esperienze altrui attraverso modificazioni, rivelazioni, confessioni, depistaggi, sino ad attivare quell'occhio pensante che unisce immagini apparentemente lontane; comunque cercando di risvegliare



quella sottile sensazione di quando si è piacevolmente sconfitti dalla dualità che si "ammanta" di moderno.

Tutto ciò in perfetta sintonia, nonostante le polarità opposte dei progetti presentati in questa occasione, con il programma didattico sul quale è stato impostato il Dipartimento di Architettura d'Interni dell'Istituto Europeo di Design di Roma che ha sempre insistito sulla continuità tra Teoria, Storia e Progetto. Questi termini hanno costantemente rappresentato, almeno per quanto riguarda la cultura architettonica, una terna che solo in apparenza si scinde nell'ambito di precise scelte professionali. Questa convinzione dell'impossibilità di operare secondo logiche settoriali ha portato, nel corso dell'apprendistato individuato dal Dipartimento, alla creazione di occasioni nello stesso tempo critiche e progettuali. Vere e proprie Occasioni di Architettura e di Design, dunque, serie occasioni di dibattito, luoghi del confronto delle diverse posizioni della cultura dell'oggetto e del progetto contemporanei, ben lontane da pure esercitazioni accademiche o da saggi di fine anno. Anche per questo si è preferito mantenere una salutare diversità tra le proposte partite dai singoli studenti quasi ad individuare una stratificazione della sperimentazione didattica, nella consapevolezza che la formazione non è una progressione lineare e cumulativa di tecniche conoscitive quanto piuttosto una raccolta di strumenti, di abiti concettuali e di modelli comportamentali. Si spiega così la presenza in questa mostra di oggetti che coniugano il virtuosismo strutturalista di molliniana memoria con la durezza degli incastri di mondi lontani, in cui il paradosso di una geometria esasperata e appena raddolcita dall'ironia, si scontra con un più fluido andamento delle forme, il tutto esibito con una sottolineata, inconciliabile, unitarietà. All'abbandono affabulatorio di specchi stregati può così contrapporsi la "fortificata" perentorietà di oggetti a scala troppo ridotta per rammemorare scenari costieri segnati da bunkers: solo allora si chiarisce il senso di un divertito e sapiente gioco che fa dell'ironia il riscatto ad una troppo seriosa sequenza tra progetto e oggetto. Che questa ironia si mantenga sul filo di una maturata consapevolezza come antidoto agli eccessi della produzione, ci conforta proprio in un ambito come quello romano in cui tra i problemi urgenti sicuramente c'è anche quello di una inerzia artigiana da sollecitare in vista di un maggiore slancio produttivo e professionale, in nome di azzardi sempre più necessari e certo possibili.

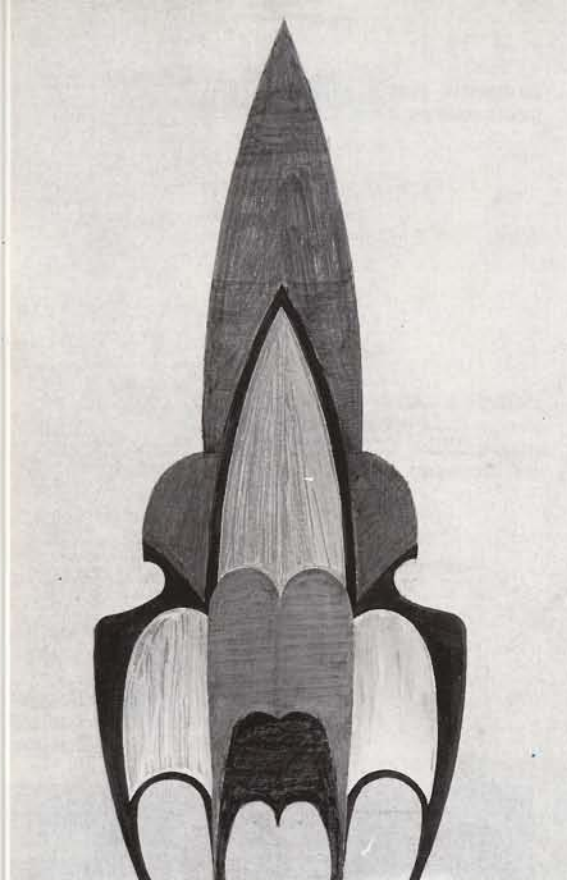
**Francesco Moschini - Rosmunda Di Salvo  
Bruno Mazzone Stefano Cassio**

#### PROGETTI DEGLI STUDENTI:

Petros Argyri.  
Ann Nusmeier.  
Rut Karadottir.  
Luca Sperati.  
Carolina Lugini.  
Dominique Tosiani.  
Annalisa Battista.  
Cesar Gomez.  
Francesco Maria Bandini, Raoul Cilento.  
Michele Carretta, Filiberto Corsi.  
Nina Virus

#### PROTOTIPI DELLE AZIENDE:

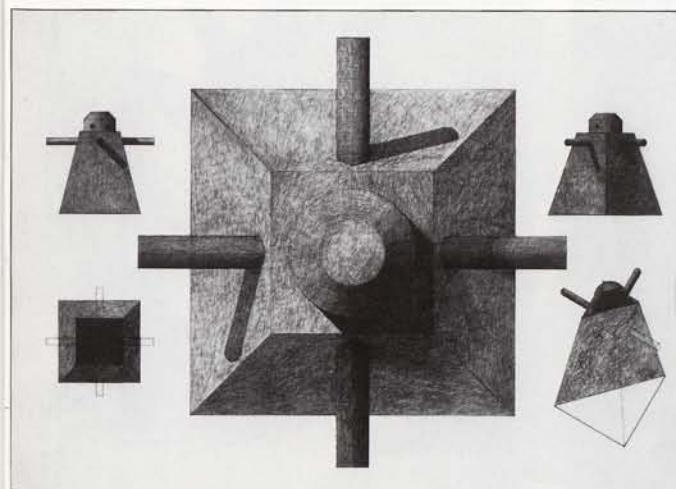
CATALDO & CARATELLI - Via Amaretta, 98 -  
00133 ROMA (06/2051276)  
CHIARUGI SARA - Via Sannazzaro, 40 - 00141  
ROMA (06/8244254)  
CUERO - Via della Lungaretta, 65 - 00153 ROMA  
(06/5882350)  
DE SILVESTRI ORNELLA - Via del Collegio, 1 -  
00019 TIVOLI (RM) (0774/27812)  
DEVIL - Via Accademia degli Agiati, 47 - 00147  
ROMA (06/5402340)  
LABORATORIO CERAMICA ARTISTICA - Via G.  
Govone, 21/23 - 00159 CASALBERTONE (RM)  
(06/4381102)  
OFFICINA ROMANA DEL DISEGNO - Via Stel-  
letta, 30 - 00186 ROMA (06/6873300)  
POLIART - Via Cuba, 6 - 00040 POMEZIA (RM)  
(06/9123722)  
TOSIANI DOMINIQUE - ROMA



**Specchio «Morgana»**  
progetto: Annalisa Battista  
produzione: Poliart

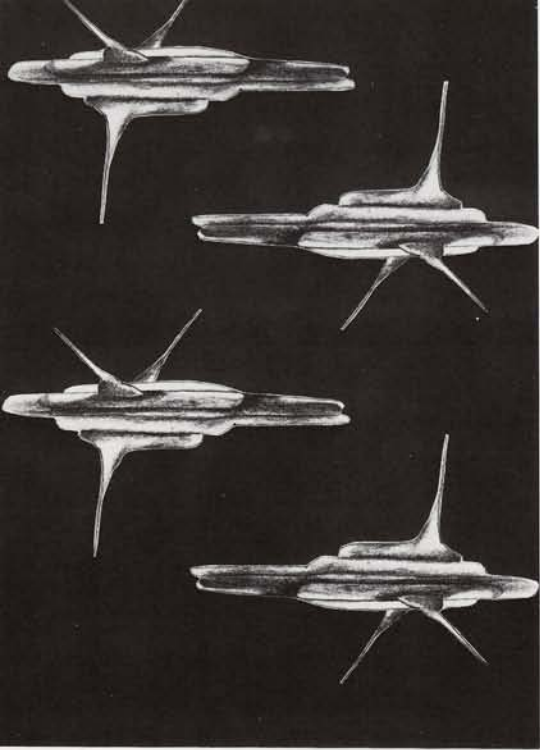


**Poltrona «Morrison Serio»**  
progetto:  
Francesco Maria Bandini,  
Raoul Cilento  
produzione: Cuero



**«C.A. Teapot»**  
progetto: Luca Sperati  
produzione: Laboratorio  
Ceramica Artistica





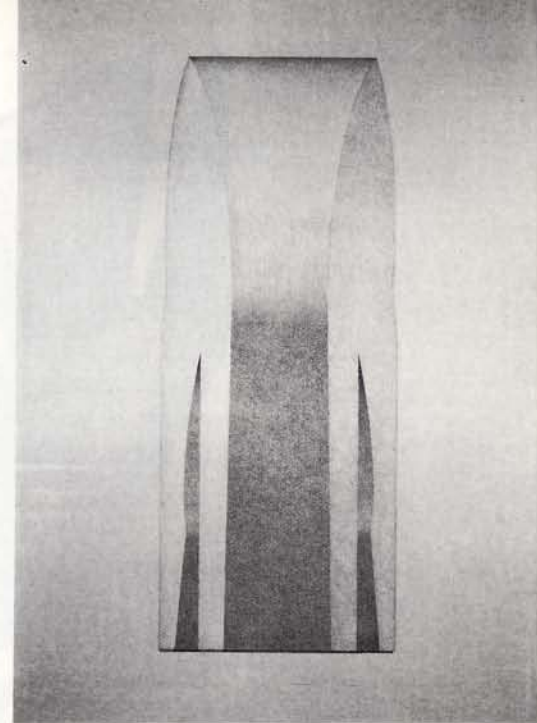
«Flies»  
progetto: Rut Karadottiv  
produzione: Sara Chiarugi

Poltrona «Argy-bone»  
progetto: Petros Argyri  
produzione: Officina Romana  
del Disegno

Attaccapanni «Fovos»  
progetto: Dominique Tosiani  
produzione: Dominique Tosiani



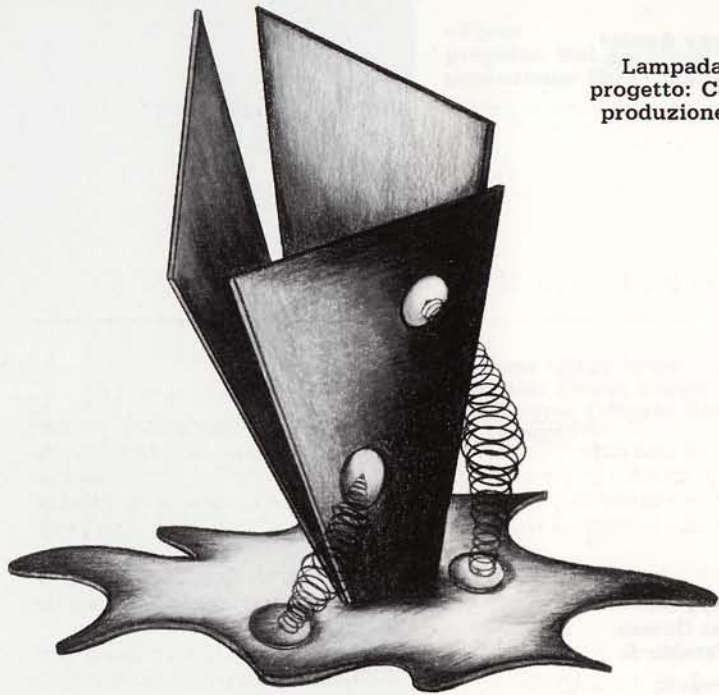
Armadio «/Jazzy Annie»  
progetto: Ann Nusmeier



Poltroncina «Eye o-o»  
progetto: Cesar Gomez  
produzione: Cataldo &  
Caratelli



Lampada «Gormur G»  
progetto: Carolina Lugini  
produzione: De Silvestri  
Ornella



Progetto di uno scafo  
per letto a motore  
«Trecà»  
progetto: Michele Carretta,  
Filiberto Corsi  
produzione: Devil

