



San Marino Design Workshop 2017

All Around Design. Fare come Pensare

Il Corso di laurea in Disegno industriale dell'Università degli studi della Repubblica di San Marino organizza **San Marino Design Workshop 2017**, 8 workshop che dal 10 al 15 luglio 2017 coinvolgeranno un gruppo selezionato di 160 studenti, imprese, istituzioni e designer, noti a livello internazionale.

È dalle riflessioni di Richard Sennet che prendono spunto i temi progettuali proposti per l'edizione degli workshop 2017. L'idea che in ognuno di noi ci sia il fondamentale impulso e desiderio di svolgere bene il proprio lavoro. È questo l'uomo artigiano di cui Sennet ci parla e la cui maestria va ben oltre il lavoro manuale specializzato. I moderni artigiani sono tutti coloro che realizzano un dialogo quotidiano tra pratiche concrete e pensiero, che hanno saputo dotarsi di competenze che hanno consentito lo sviluppo di tecniche raffinate e la nascita della conoscenza scientifica.

È questo che unisce i partecipanti dell'edizione 2017 del San Marino Design Workshop. Maestri nel proprio mestiere quotidiano, siano essi liutai, shaper di tavole da surf, designer o medici; uomini il cui operato e lavoro, svolto con consapevolezza e qualità, contribuisce a fare di loro cittadini migliori, attori delle comunità in cui vivono e attenti ai luoghi che abitano.

Così parla l'architetto Renzo Piano del proprio lavoro: "Prima fai uno schizzo, poi un disegno, poi costruisci un modello, quindi vai alla realtà - vai sul cantiere - e poi torni al disegno. Costruisci una sorta di circolarità: dal disegnare al fare e ritorno."... "E' un approccio tipico dell'artigiano. Pensare e fare contemporaneamente."

Finalità del workshop: L'iniziativa ha anzitutto precisi obiettivi didattici. Intende offrire agli studenti del Corso di laurea un'esperienza progettuale integrativa, intensa e concentrata nel tempo, che si aggiunga ai corsi progettuali istituzionali. Un'importante occasione di crescita per gli studenti è offerta sia dalla collaborazione con le imprese coinvolte, sia dalla presenza contemporanea di designer che hanno diversi orientamenti, esperienze, provenienze e approcci progettuali.

L'edizione 2017 si svolge in collaborazione con:

in collaborazione con:

Università di Bologna, Corso di laurea in Disegno Industriale del Prodotto

Convention & Visitors Bureau della Repubblica di San Marino

Tecnica Group spa, Treviso, Italia

Amorim Cork Composites, Portogallo

Cooperativa Titancoop di San Marino

AssoBDM, Banca Etica, ONG Fondazione Giovanni Paolo II

Periodo: dal 10 al 17 luglio 2017

Sede: San Marino Città RSM, Contrada Omerelli, 20

Cfu: n. 4



Edizione 2017

WORKSHOP 01

Titolo Cavalcare le onde. Il design della tavola da surf tra stile, materiali ed idrodinamica.

tema Bob Simmons, surfista e shaper, è considerato il padre della concezione moderna del principale strumento per il surf. Sarà ricordato nella storia di questo sport non tanto come atleta, ma come il più iconoclasta sperimentatore su forme e materiali di quello che, guardato dalla prospettiva di un designer, è uno scafo planante spinto dalla sola forza motrice di un'onda. In termini più romantici chiamiamo quest'oggetto tavola da surf. Vogliamo prendere tale spirito innovatore a guida di questo workshop, che riguarderà lo studio dell'anatomia della tavola, l'idrodinamica, i materiali e specialmente le tecniche per realizzarne cinque modelli, diversi per tipologia e prestazioni. Si passerà dalla teoria alla pratica, osando forme alternative, usando materiali non standard, imparando tecniche di costruzione utili diffusamente anche nella modellistica. Nessun requisito particolare è richiesto per la partecipazione, solamente entusiasmo e determinazione per quella che sarà un'intensa settimana di lavoro. A supporto dei lavori del workshop ci saranno testimonianze dirette di un esperto in dinamica dei fluidi e di un noto surfista italiano, che insieme ad altri atleti testerà poi le tavole sui nostri mari, perché l'esperienza di chi le progetta e realizza prosegua in quella di chi ne fa un oggetto di divertimento e passione.

designer Antonio Aguirre con Tommaso Lucinato

tutor Filippo Gorrieri

consulenti

Matteo Fabbri, campione italiano di surf

Ing. Riccardo Rossi, esperto di idrodinamica del surf

WORKSHOP 02

Titolo Motion graphic e visual journalism. Il design incontra il giornalismo e le scienze sociali

tema Nonostante il termine “visual journalism” esista da alcuni decenni, negli ultimi anni sta vivendo una nuova gioventù, o meglio, una nuova vita. Design, giornalismo e scienze sociali, progettano assieme, per raccontare fenomeni sociali spesso multifaccettati ad un pubblico più ampio, in maniera coinvolgente.

Contrastando le frequenti semplificazioni operate quotidianamente da molti media, uno degli obiettivi del visual journalism è proprio quello di riportare l'attenzione sulla complessità odierna, mostrando lo stesso fenomeno da differenti punti di vista, proprio perché non è possibile ridurre tutto a bianco o nero, giusto o sbagliato. Uno degli aspetti più interessanti è appunto quello di riportare alla ribalta un'informazione "sana e nutriente", come definisce C.Johnson nel suo libro “Information Diet”, facendo un parallelo tra il giornalismo odierno dominato da sensazionalismo e clickbait, ed il junk food. News invitanti, scritte per intrattenerci e non per informare.

Il design incontra il giornalismo e le scienze sociali, con l'obiettivo di portare l'attenzione dei lettori su temi cruciali e spesso difficilmente riassumibili in poche righe, contrastando la narrativa ed i modelli di consumo dominanti.

Il workshop di 5 giorni si concentra sul rapporto tra data visualization e motion graphic, e come queste possano riportare un'informazione più trasparente e bilanciata su temi spesso complessi. Brevi lezioni frontali si alterneranno a momenti di progettazione, che introdurranno e abiliteranno gli studenti al mondo della motion graphic, della data visualization e dello storytelling visivo, dando vita a piccoli video di visual journalism in motion.

designer Matteo Moretti

tutor Claudia Scandura



WORKSHOP 03

Titolo La nuova identità visiva del Convention & Visitors Bureau della Repubblica di San Marino

tema L'identità visiva è uno dei principali elementi di caratterizzazione nella strategia comunicativa di un marchio. L'identità di un centro congressi deve essere in grado di coniugare in maniera innovativa la riconoscibilità istituzionale con la flessibilità di applicazione che deriva dalla diversificazione dei servizi offerti. Il workshop si propone di analizzare i principi per il design di un'identità visiva affrontando i temi della definizione del logo e dei codici della comunicazione visiva del nuovo brand. Il workshop sarà finalizzato all'impostazione del manuale di Identità visiva che includerà le linee guida per l'applicazione delle future logiche comunicative istituzionali e quelle rivolte agli interlocutori esterni, attraverso i media ritenuti necessari.

designer Ilaria Montanari

tutor Livia Emma Lazzarini

in collaborazione con

Convention & Visitors Bureau della Repubblica di San Marino

WORKSHOP 04

Titolo Liuteria e design. Progettare e realizzare una chitarra classica

tema Il workshop, guidato dall'architetto Gianluca Ballarin, affronta il tema del progetto e realizzazione di uno strumento acustico a corda, una chitarra classica.

In liuteria si deve imparare a conoscere profondamente ogni forma, ogni fase progettuale ed esecutiva, ma soprattutto entrare in sintonia con i materiali: che siano legno, colla o vernice è comunque necessario capirne la loro intima qualità e portarla ai massimi livelli, trovando la giusta forma o proporzione e la più adatta tecnica esecutiva.

Il workshop "liuteria" intende quindi approfondire tematiche progettuali ed esecutive, finalizzate alla costruzione di una chitarra classica. Si valuteranno le variabili di disegno e cosa comportino, sarà pensata una logica successione di lavorazioni, si "toccheranno" i legni e le loro specificità, si proveranno anche quelle lavorazioni che tutti gli artigiani liutai eseguono abitualmente con grande precisione ed esperienza.

Si cercherà infine di comprendere quanto sia importante il giusto equilibrio, fra mille scelte e compromessi, nel creare un oggetto il cui perfetto rapporto tra forma e funzione è fondamentale.

designer Gianluca Ballarin

tutor Gianmarco Ciucciòvè

WORKSHOP 05

Titolo Design di comunità. Strategie con piccoli produttori di ciliegie Libanesi

tema Un progetto di Design Strategico per la cooperazione internazionale con il Libano e i suoi produttori di ciliegie della valle del Bekka. Il design riflette sul suo ruolo responsabile e strategico nell'immaginare nuove azioni progettuali di sistema, che abbiano ricadute sostenibili nel contesto di riferimento. Un contesto identificato non solo nel suo territorio rurale, ma nella tessitura di collaborazioni tra Università, enti, imprese, professionisti e Fair Trade, sia locali sia internazionali. Il design di filiera come disciplina del progetto mostra la sua capacità di interazione con altri ambiti disciplinari proponendo azioni progettuali emblematiche nel visualizzare il territorio come un ecosistema unitario, unicum paesaggistico, culturale ed economico. Il "Prodotto di Design" diviene quindi il "Progetto interdisciplinare" nato da attività partecipate e condivise con la comunità di riferimento individuata, intesa come gruppo di persone che delimita un territorio e/o ad una filiera produttiva. Si tratta quindi di veicolare l'innovazione non solo verso la produzione astratta di beni da introdurre nei mercati internazionali, quanto di sviluppare nuove strategie, che nell'ambito dei servizi, del prodotto e della comunicazione siano tese alla valorizzazione delle relazioni tra persone, ambiente



ed economia, intese come ricerca, recupero e promozione delle molteplici identità del cultural heritage.

designer Edoardo Perri con Riccardo Varini
tutor Alice Cappelli
in collaborazione con
AssoBDM, Banca Etica, ONG Fondazione Giovanni Paolo II

WORKSHOP 06

Titolo Il materiale sughero. L'innovazione nasce dalla sperimentazione diretta sul materiale

tema Raggiungere un'ipotesi progettuale partendo dal confronto diretto con il materiale è una delle vie più affascinanti che si possono presentare ad un Designer. Scoprire un materiale vuol dire capirne intimamente le potenzialità tecniche ed espressive; con la sperimentazione diretta di nuove lavorazioni, combinazioni con altri elementi, limiti di esercizio, lavorabilità, resa superficiale, ci spingiamo verso il controllo della materia e verso la possibilità di imbatterci in nuove potenzialità, in breve facciamo innovazione. Quando la nostra visione concettuale è supportata dal controllo della materia allora il progetto non può essere che una conseguenza necessaria; le nostre idee progettuali non possono che concretizzarsi attraverso forme e funzioni inevitabilmente essenziali. Con il supporto dell'azienda Amorin, leader mondiale nella lavorazione e trasformazione del sughero, il workshop si concentrerà sulla sperimentazione partendo direttamente dal materiale fornito dall'azienda.

designer Filipe Alarcao
tutor Jacopo di Bonaventura
in collaborazione con
Amorim Cork Composites, Portogallo

WORKSHOP 07

Titolo Comunicare e condividere valori con la comunità

tema Nel 2016 Titancoop ha festeggiato i suoi ("primi") quant'anni e in tale occasione si è deciso di riflettere su quella che è la sua mission come cooperativa, su quale sia il suo operato sul mercato, su come abbia sempre colto l'esigenza effettiva e diffusa da parte dei soci di essere educati ed informati e come abbia sempre sostenuto la loro volontà di essere protagonisti attivi delle proprie scelte. E' importante dunque saper comunicare; comunicare dal latino communis vuol dire condividere, mettere qualcosa in comune, diffondere qualcosa ad altri. Comunicare significa comprendere e partecipare ad un processo educativo. Il confine tra attività comunicativa e pubblicitaria può apparire sottile e pericoloso. Se si vendono dei prodotti, perché educare a consumare meno? E' necessario distinguere tra comunicazione e propaganda. Il principio fondante è quello della cooperazione; le cooperative di consumo non nascono solo per vendere, ma anche per dare degli strumenti ai propri soci per svolgere un ruolo da protagonisti. E' necessario far nascere e diffondere un modo diverso di intendere il consumo, basato sulla centralità del socio e non sul capitale. Significa scoprire i tanti contenuti di un prodotto, senza fermarsi alle apparenze: i contenuti sociali, oltre quelli "calorici"; i contenuti ambientali oltre quelli "economici"; scoprire che esistono filiere controllate, che c'è una tutela dei lavoratori, che c'è garanzia sui prodotti, dunque c'è di più oltre che "vendere cibi sani e a prezzo equo". Tutto ciò significa fornire attraverso la comunicazione strumenti di conoscenza e formare cittadini consapevoli, più critici e liberi.

designer Claude Marzotto e Maia Sambonet, Studio òbelo
tutor Magda Tritto
in collaborazione e con il sostegno di
Cooperativa Titancoop di San Marino



WORKSHOP 08

Titolo Upcycling. Disegnare una seconda vita per gli sci

tema Si ritiene che lo Sci sia il più antico mezzo di locomozione inventato dall'uomo, ancora prima della ruota; quale altro manufatto ha attraversato la storia dell'umanità arrivando fino a noi pressoché immutato nella forma e nel principio?

Forse è questo che lo rende oggi un oggetto iconico, simbolo indiscusso delle montagne innevate e degli sport invernali. Nell'ultimo secolo lo sci ha subito una forte spinta innovativa, parzialmente nella forma, enormemente nelle prestazioni, grazie alle nuove tecnologie produttive e dei materiali. Lamine affilate di acciaio, linee che favoriscono la sterzata, accoppiato di materiali che gli conferiscono il giusto grado di flessibilità; un concentrato di tecnologia che ti permette di sfrecciare giù per il fianco di una montagna innevata a decine di chilometri all'ora e fermarti in pochi metri.

Ma è proprio la sua grande diffusione odierna e la sua complessità tecnologica che rendono lo sci oggi un oggetto difficilmente riciclabile.

Possiamo come Designer, attraverso un'operazione di upcycling, immaginare una seconda vita per questo eccezionale oggetto tecnologico? Decontestualizzarlo dalla sua vocazione originale, proiettarlo in nuovi contesti e considerarlo l'elemento base per la composizione e costruzione di nuove strutture o oggetti di uso quotidiano?

designer Sara Ferrari
tutor Vittorio Solleciti
in collaborazione con
Tecnica Group spa, Treviso, Italia

Progettazione grafica e gestione della comunicazione social dell'evento

designer Anna Saccani, Studio Officina 3am
tutor Giulia Gilebbi
tutor Valentina Fussi

Workshop aperti al pubblico: conferenze e mostra-presentazione

Accanto all'attività progettuale, sono previsti alcuni momenti aperti al pubblico che hanno lo scopo di sottolineare la condivisione di questa esperienza con le istituzioni, con il sistema produttivo e, più in generale, con tutti i soggetti interessati alle tematiche del design e dell'innovazione di prodotto.

Durante i workshop saranno quindi organizzati incontri-conferenze in cui tutti i designer partecipanti all'evento, presenteranno la loro attività ed esporranno la loro personale visione sul tema degli workshop.

Le conferenze saranno così organizzate (il programma può subire variazioni):

Martedì 11 luglio, ore 18
Il progetto attraverso le mani. Tradizione, tecnica e innovazione
Intervengono: Gianluca Ballarin, Antonio Aguirre, Riccardo Rossi
modera: Tommaso Lucinato

Mercoledì 12 luglio, ore 18
Intervengono: Ilaria Montanari, Claude Marzotto e Maia Sambonet, Matteo Moretti
modera: Gianni Sinni

Giovedì 13 luglio, ore 18
Intervengono: Filipe Alarcao, Sara Ferrari, Edoardo Perri
modera: Riccardo Varini



A conclusione dei lavori, sabato 15, una mostra-presentazione dei risultati finali, che si terrà presso la sede dell'Università, renderà visibile l'intero processo progettuale svolto.

Periodo, sede e calendario

periodo: dal 10 al 15 luglio 2017

sede: San Marino Città RSM, Contrada Omerelli 20

Antico Monastero Santa Chiara

Programma di massima (può subire leggere variazioni)

lunedì 10 luglio

ore 10:00 - *Presentazione dell'evento alla stampa*

lunedì 10 luglio

ore 11:00-19:00 - *Incontro Designer / studenti*

Riunione dei gruppi, definizione dei brief e sviluppo dei progetti

martedì 11-venerdì 14 luglio

ore 9:00-19:00: Svolgimento e sviluppo dei progetti

martedì 11- giovedì 13 luglio

ore 18:00 conferenze

sabato 15 luglio:

ore 10,30-13,30: mostra di presentazione dei lavori conclusivi

Struttura didattica e organizzativa

Massimo Brignoni

3289406129

massimo.brignoni@unirsm.sm