

la C Ceramica

MODERNA & ANTICA



www.emil.it

Poste Italiane S.P.A. - Spedizione in A.P. D.L. 353/2003 (CONV. IN L. 26/02/2004 N°46 ART. 1, COMMA 1) CNS/CBPA - SUD2 Catania.
In caso di mancato recapito, rinviare al CMP di Catania per la restituzione al mittente previo pagamento resi - contiene I.P. e allegati.



PRIMEDICOPERTINA
Guido Gambone

IN DIALOGO CON SABRINA
SGUANCI SU UNA RICERCA
DI VALENTINA CAMOZZA



1.



2.

FORMAZIONE

PROGETTO MILLEFOGLIE CLAY MILLEFOGLIE CLAY PROJECT

Angelo Minisci

TALKING WITH SABRINA
SGUANCI ABOUT VALENTINA
CAMOZZA'S RESEARCH

Parlando ed esplorando il mondo del design e non solo. Un occhio curioso sul mondo del design per scoprire i contesti, i processi creativi, gli autori e gli editori. Ecco una delle interviste con le quali abbiamo l'occasione di scoprire il "dietro le quinte". Il mondo del design vive nel presente come ogni altra professione, elabora e reinterpreta la contemporaneità, ovviamente questo momento ha segnato un'interruzione alla quale nessuno era preparato. Siamo ancora dentro *l'emergenza* e questo frena ogni capacità di elaborazione critica. Improvvisamente la quotidianità e le relazioni sociali sono cambiate e sono diventate argomento sensibile, oggetto di normative e disposizioni restrittive. Questo momento ha imposto una frenata e un ripensamento su tanti fronti; vedremo in un prossimo futuro quali trasformazioni saranno avvenute e come il design abbia saputo interpretarle. Quello che osserviamo è che "oggi sono cambiate le modalità e si registrano presenze di stili e processi in un *pluralismo di ricerche*, una contaminazione che ci impone nuovi sguardi e nuove definizioni. È già stato scritto che viviamo una sorta di vertigine di inizio millennio, in cui sono franati i confini ed è necessario creare nuove mappe per orientarsi". In questi anni la ricerca e il lavoro di Sabrina Sguanci in settori strategici dediti ad artigianato e innovazione sono stati un ottimo esempio di come la didattica *learning by doing*

possa costituire la soluzione vincente per un'offerta formativa che sappia anticipare i bisogni della società, come modello di una progettazione etica per un mondo eco-sostenibile, in un'ottica di sviluppo armonico. Per questo le abbiamo chiesto alcuni pensieri che accompagnano anche la presentazione della ricerca di tesi di Valentina Camozza all'Isia di Firenze.

Che cos'è l'innovazione per te?

L'innovazione riguarda processi o prodotti, servizi che garantiscano risultati benefici, per un progresso sociale, ma ancor prima è una forma di pensiero. Mi sono formata nell'area artistico-culturale fiorentina con gli esponenti dell'avanguardia radicale italiana Renato Ranaldi, Fabrizio Fiumi, Paolo Deganello, Gilberto Corretti e Lucia Morozzi, ambiente in cui il pensiero critico era regola sperimentale per l'innovazione, un approccio interpretativo alla lettura e risoluzione dei problemi alla base di tali percorsi.

Quali le sfide nell'ambito progettuale?

Oggi consegniamo un'eredità da risolvere alle future generazioni. Lo sfruttamento delle risorse naturali è sempre stato un'economia di equilibri attuata dalla nostra specie per la sopravvivenza, ma è un equilibrio che si è interrotto progressivamente dalla seconda metà del 900 con i risultati che oggi conosciamo e che abbiamo alimentato. In questo contesto, da anni lavoro sulla ricerca applicata e sperimentazione di



3.



4.

1. Sabrina Sguanci, designer docente
2. Miscela e preparati
3. Evoluzione e sviluppo stampa
4./5. Progetto MillefoglieClay

1. Designer/teacher Sabrina Sguanci
2. Mixtures and preparations
3. Evolution and press development
4./5. MillefoglieClay Project

materiali e processi di produzione digital *customization*, per indagare nuovi ambiti d'uso, linguaggi espressivi, processi di design a basso impatto. Modus operandi che traslo nell'ambito formativo con sfide che pongo agli studenti nei corsi e su progetti di tesi. Abbiamo bisogno di una generazione di progettisti che approfondisca una cultura del fare rinnovata e che ripensi parallelamente morfologie e strumenti di produzione digitale con materiali di scarti di produzione o, ad esempio, tratti dagli habitat che la natura nel rigenerarsi crea.

Qual è il punto di partenza dell'innovazione?

Materiali e nuovi processi digitali, nuo-

ve necessità dell'abitare, su questo piano si aprono molti ambiti su cui lavorare in termini di innovazione e siamo solo agli inizi.

Tali percorsi necessitano di competenze multidisciplinari che vanno dalla gestione di software di modellazione parametrica alla conoscenza di materiali per la creazione di nuovi impasti per la stampa 3D per i fluido-densi, alle morfologie applicabili nell'ambito del design del prodotto. Ad esempio la stampa 3D a umido permette di testare simultaneamente non solo morfologie ma anche gli stessi materiali che definiscono una forma e quindi una produzione. Non è un caso che la potenza algoritmica

5. simbolo dell'intelligenza artificiale non riesca ancora a entrare nei sistemi di generazione creativa che regolano le complesse relazioni sui temi della progettazione uomo-natura.

È necessario che le istituzioni supportino con risorse dedicate luoghi attrezzati, dove le università a orientamento artistico e progettuale e quelle scientifiche, insieme ai distretti produttivi, possano collaborare a progetti congiunti per rilanciare nuove economie ambientali.

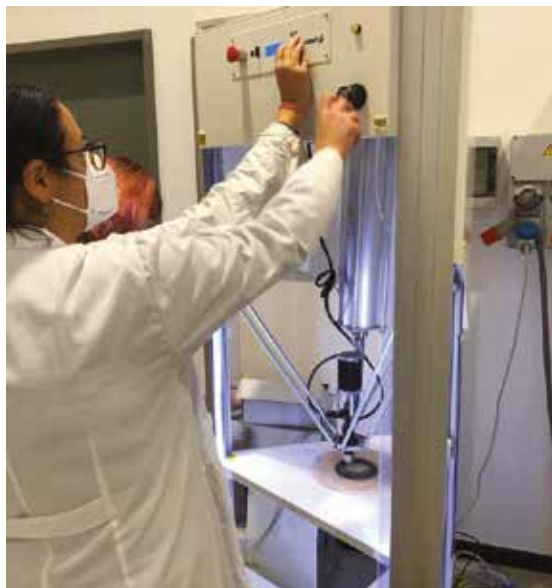


ABSTRACT

The world of design lives in the present like any other profession, it elaborates and reinterprets. Today this moment is experiencing an interruption due to the pandemic. In this context, Sabrina Sguanci's work in craftsmanship and innovation is an excellent example of how "learning by doing" method can be the winning solution to anticipate the needs of society oriented to harmonic development.

What is innovation for you? Innovation concerns processes or products, services that guarantee social progress, but even before that it is a form of thought. I trained in the Florentine artistic-cultural area with exponents of the Italian radical avant-garde, an environment in which critical thinking was the experimental rule for innovation.

What are the challenges in the design field? The exploitation of natural resources has always been an economy of equilibrium, a balance that has been progressively interrupted. For years I have been working on materials and digital customization production processes to investigate new areas of use and low-impact design processes.



6.

7.

MILLEFOGLIE CLAY LA RICERCA DI TESI DI VALENTINA CAMOZZA

Biomateriali e tecniche di produzione orientate verso uno sviluppo sostenibile

Il *buon design* è prima di tutto design dell'idea, in quanto è il significato che plasma l'oggetto; si basa sulla contaminazione fra discipline, perché da questo nasce l'identità del progetto; sperimenta linguaggi e diviene messaggio. Compito del designer è dunque quello di ideare concetti che scaturiscano da riflessioni sul vivere quotidiano, dalla sua interpretazione, e di costruire un prodotto nuovo, con un'utilità intima, capace sì di variare al mutamento degli stili e delle mode, ma di rimanere sempre attuale, in quanto muove da bisogni e necessità che l'uomo ha sempre avvertito. Il gesto diventa stimolatore di nuove idee in quanto ci offre la possibilità di disegnare un oggetto partendo dal movimento insito in esso; allo stesso modo, a livello di modalità progettuale, diviene un nuovo, inedito pretesto per avvicinarsi al progetto. Porre l'attenzione ai gesti è risultato fondamentale anche per capire le modalità di utilizzo dell'oggetto, in particolare quei modi naturali e istintivi, compiuti senza consapevolezza. Scriveva J.L. Le Moigne, "la complessità è nel codice e non nella natura delle cose [...] e dunque [...] se costruita, la complessità più inestricabile diventa progettabile". È in atto una trasformazione che non è solo economica, ma anche sociale

e culturale. Darwin sosteneva che "non è la specie più intelligente a sopravvivere e nemmeno quella più forte. È quella più predisposta ai cambiamenti". Purtroppo gli artigiani per anni hanno pensato solo a lavorare dentro i loro laboratori e a nient'altro. Adesso a loro si chiede di *cambiare*: diventare comunicatori, innovatori, di guardare il loro lavoro da un altro punto di vista. Di fare un *salto*, una trasformazione. Il design più innovativo è ricerca dai saperi antichi, le applicazioni più sorprendenti delle creazioni 3D, che sono il manifatturiero del nuovo secolo. La richiesta di cambiamento passa anche e specialmente nell'innovazione di prodotto: nella nostra attività lavorativa incontriamo molte volte aziende che operano nello stesso modo da anni, addirittura da generazioni. Riprendendo una riflessione di Maldonado sull'identità del design – ossia che "[...] il design [...] emerge come un *fenomeno sociale totale*. Vale a dire che esso appartiene a quella categoria di fenomeni che non si possono esaminare isolatamente, ma sempre in relazione ad altri fenomeni con cui costituiscono un unico tessuto connettivo [...]” –, la ricerca di Millefoglie Clay nasce dal desiderio e l'intento di promuovere un modello economico circolare, dove le risorse vengono costantemente trasformate per diventare nuovamente utili, senza creare scarti. In ambito socio-politico negli ultimi decenni diverse sono state le politiche attuate per la salvaguardia dell'ambiente. Si pensi alla Conferenza di Rio, al Protocollo di Kyoto,

all'Accordo di Parigi e ancora al più recente Green Deal. Oggi più che mai è necessaria un'azione mirata per garantire la sopravvivenza non solo nostra ma dell'intero pianeta. In questo contesto la figura del designer sta cambiando: prende coscienza delle problematiche del suo tempo e le trasforma in possibilità e soluzioni. Il progettista sta spostando il suo focus sulla ricerca e sperimentazione di materiali alternativi attraverso un approccio *learning by doing* e DIY (fai da te). Apprendendo nuove competenze, egli sta diventando una figura ibrida, capace di gestire competenze multidisciplinari e immaginare nuovi scenari. Negli ultimi anni il fenomeno dell'esplorazione del mondo dei materiali è stato il tema centrale delle più importanti fiere e mostre internazionali, basti pensare alla recente *Broken Nature* della XXII Esposizione Internazionale della Triennale di Milano il cui tema principale è stato il rapporto tra uomo e natura. Giovani designer e professionisti contribuiscono alla ricerca di biomateriali suscitando eco e interesse di un pubblico sempre più ampio. La ricerca dei biomateriali è stata accompagnata anche dalla diffusione della tecnologia protagonista degli ultimi anni, ovvero la stampa 3D, anch'essa di natura sostenibile in quanto tende a ridurre al minimo lo spreco di materiale. Il progetto Millefoglie Clay si orienta verso lo sviluppo di nuovi scenari con l'obiettivo di realizzare un materiale a matrice organica per la stampa 3D in grado di generare zero scarti, sul modello dell'economia circola-



8.

re. Nello specifico il materiale è costituito da materiali vegetali come foglie secche, argilla e un legante a base di glicerina e amido. Lo studio è stato svolto tra ottobre 2020 e gennaio 2021 all'interno dei laboratori del Centro Ceramico Sperimentale di Montelupo Fiorentino, che ha messo a disposizione spazi e strumentazioni, in collaborazione con l'Accademia di Belle Arti di Firenze la quale ha permesso l'utilizzo della stampante 3D Delta Wasp 40100 Clay. Il lavoro di ricerca e sperimentazione è partito dall'individuazione dei materiali vegetali (alghe, egagropilo, fiori e foglie secche) e leganti, ed è continuato con la formulazione di una metodologia applicata alla sperimentazione, prove di aggregazione di materiali, prove di stampa, test morfologici e prove di cottura. Seppur ancora in fase embrionale, Millefoglie Clay si è dimostrato come l'impasto più prometten-

te tra gli sperimentati. È stato possibile osservare le caratteristiche di questo materiale e di conseguenza ipotizzare delle applicazioni. Questo percorso di ricerca esplora e pone le basi per una via promettente soprattutto se allargato a tutti i materiali presi in considerazione nella ricerca e che per mancanza di strumentazioni adeguate sono rimasti a un primo step di verifica. Si vuole sottolineare come grazie alla riscoperta dei materiali offerti dalla natura e alle nuove pratiche multidisciplinari, tra design e tecnologia, si possa giungere alla strutturazione di un profondo pensiero progettuale che ponga risposte per la sopravvivenza della nostra specie.

Altro esempio di ricerca e innovazione che in questi anni distinguono il processo di formazione dell'Isia di Firenze sempre attenta e sensibile allo sviluppo di nuovi scenari.

9.



6. Valentina Camozza in laboratorio
7. Progetto tesi di Valentina Camozza
8. Vegetali
9. Prove di aggregazione

6. Valentina Camozza in the laboratory
7. Thesis project by Valentina Camozza
8. Vegetables
9. Aggregation tests

ABSTRACT

Good design is first of all design of the idea (as it is the meaning that shapes the object), it is based on the contamination between disciplines (because the identity of the project is born from this), experiments with languages and becomes a message. The designer's task is therefore to conceive concepts deriving from reflections on everyday life and to build a new product, capable of varying with the changing styles and fashions but always remaining current. Taking up a reflection by Maldonado, design belongs to those phenomena that cannot be examined in isolation, but in relation to other phenomena with which it constitutes a single connective tissue. In this wake, the Millefoglie Clay project, carried out between October 2020 and January 2021 in the Experimental Ceramic Center of Montelupo Fiorentino, in collaboration with the Academy of Fine Arts of Florence, was born from the desire to promote an economic model in which resources are constantly transformed to become useful again. The project is oriented towards the development of new scenarios with the aim of creating an organic matrix material for 3D printing capable of generating zero waste, on the model of the circular economy. Specifically, the material consists of dry leaves, clay and a glycerin and starch-based binder.