



Progettare modellando

di Elisabetta Cianfanelli

INDICE

1 La cultura progettuale/
fenomenologia/modellazione

2 Sintesi formale, pensiero e
creazione nel cake design

3 WORKSHOP come strumento didattico
Attori, fasi e obiettivi

4 Workshop Cake Design

5 Pasta di zucchero

6 Differenza tra pasta di zucchero e
gum paste

7 Gli strumenti del cake design

8 Modello Italia

9 La moda italiana

La cultura progettuale/ fenomenologia/modellazione

di Elisabetta Cianfanelli

4

L'uomo fin dalle sue origini ha avuto la necessità di modellare la materia.

L'uomo modella da prima la materia, che trova nel proprio contesto abitativo per realizzare i primi oggetti indossabili per ripararsi e difendersi e nelle successive tappe evolutive per realizzare prodotti al fine di sviluppare spazi coperti in prima istanza provvisori e poi permanenti, in seguito modella materia per la realizzazione di utensili. Il modello materiale nella sua evoluzione fino al modello digitale ha rappresentato uno strumento della progettazione in tutti gli aspetti della cultura progettuale da quello strutturale a quello formale ed emozionale.

La realizzazione di utensili e le loro trasformazioni formali e prestazionali avviene sempre attraverso un processo progettuale, anche se in forma empirica, e l'esecuzione dell'utensile rappresenta la verifica alla fase progettuale. Nel compiere tali processi progettuale e produttivo è insito in questo un l'acquisizione di tecniche e prassi che vanno dallo studio delle proprietà del materiale, alla capacità di individuare e risolvere le criticità, allo studio formale e prestazionale spesso nella stretta relazione forma/funzione.



La perfezione di un prodotto nei suoi aspetti morfologici si ottiene per fasi di modellazioni successive in cui sempre più relazionati sono gli aspetti formali, prestazionali e identitari.

Cake design è uno spazio progettuale in cui il processo progettuale è descrittivo senza elaborati grafici e dalla descrizione si agisce direttamente nel processo di sintesi dando forma ad un prodotto. Il processo descrittivo utilizzato, è stato calato in un contesto contemporaneo in cui spesso si opera nel “sistema dei sistemi”, la descrizione ha consentito al team di orientarsi, attraverso un’analisi fenomenologica della società con l’obiettivo di costruire un valore e dei sentimenti oltre il prodotto. I sistemi presi in esame sono quello del Made in Italy, e quello del sistema Moda, in cui attraverso un’analisi fenomenologica e valoriale abbiamo definito degli obiettivi che sono stati tradotti in segni, quali linguaggio iconico ed espressione di un racconto. Il sistema del Made in Italy rappresentato nelle proprie evoluzioni fenomenologiche culturali, di costume e sociali come il cinema, la letteratura, la scienza, la cucina e l’arredo. L’altro sistema dei sistemi analizzato è quello della moda quale aspetto in se fenomenologicamente italiano per modalità di definizione del prodotto, che per modalità produttive che si identificano in distretti ad alta specializzazione per qualità manifatturiera in cui la cultura



artigianale dialoga con quella tecnologica digitale del contemporaneo.

In particolare come i processi descrittivi di un brand o dei suoi prodotti amplifichino visibilità, identità e riconoscibilità in mercati sempre più ampi con maggior capacità di scelta. Cake design è una metodologia progettuale che da un lato sperimenta l'analisi fenomenologica nella cultura del design e dall'altro i processi descrittivi come valori del prodotto oltre i valori formali storicizzati del prodotto.

Cake design, quindi, non solo uno spazio dedicato alla modellazione del prodotto concepita come studio della forma, ma anche esecuzione del modello/prodotto in scala reale.

Il progetto della decorazione della torta quale elemento di sintesi della descrizione ma anche i segni identificativi del prodotto, del brand e come elementi tangibili di un progetto di comunicazione del valore del prodotto.

Modellare la pasta di zucchero vuol dire modellare un materiale che può assumere tutte le forme, può essere armato e modellato utilizzando utensili che provengono dal mondo della scultura. Inoltre nell'era della modellazione digitale tale processo di apprendimento progettuale è estremamente importante per la definizione di una forma e



per la formazione di un progettista che si confronta con la materia, esamina e trova una soluzione per la realizzazione. Affronta problemi di tipo dimensionali aspetto che spesso nel digitale non è possibile controllare in quanto le dimensioni del modello sono relazionate alle dimensioni del video.

La conoscenza dei materiali e delle loro caratteristiche. La conoscenza degli utensili per modellare, sbalzare, levigare, piegare. L'analisi delle fasi di lavorazione, l'ordine di esecuzione il rapporto tra gestione dei tempi e delle fasi di esecuzione. Come nel film I Sospiri del mio Cuore di Hayao Miyazaki si vede chiaramente il rapporto fra la materia e colui che la trasforma, infine nel suo rapporto tra valori ed emozioni.



2 Sintesi formale, pensiero e creazione nel cake design

di Gabriele Goretti

8

Il workshop "Cake design" nell'ambito del corso di Progettazione di oggetti d'uso III + lab ha sviluppato attraverso codici simbolici concetti complessi propri del sistema made in Italy.

L'iter progettuale ha utilizzato il concetto "globalizzato" di cake design come medium di espressione dei concept interpretando, attraverso un linguaggio ludico e evolutamente semplice, tematiche di importanza economica e strategica per il sistema Italia.

Il design della torta - visto nell'accezione "american way" del "guarnire la torta attraverso sculture di pasta di zucchero colorata" - porta l'atto creativo nel contesto dell'oggetto del quotidiano, nella vita domestica. La riflessione sulle tematiche del prodotto "pensato e fatto in Italia" entra quindi in un sistema ludico e del tempo libero che si sviluppa nella cucina di ogni utente, sviluppando percorsi di riflessione che si esprimono nell'opera di cake design.

Il workshop sviluppa quindi il rapporto tra funzione, piacere e interpretazione ludica, lavorando su un oggetto apparentemente semplice e privo di implicazioni



concettuali, ma che invece sintetizza argomenti e idee complesse, importanti, significative per lo scenario economico e culturale del contemporaneo.

Il percorso di progetto punta quindi a ristabilire un approccio riflessivo e di espressione della propria personalità nelle cose semplici. La riflessione e la creazione “scende” nella sfera domestica del piacere ludico quotidiano immortalando dibattiti, pensieri e sogni.

Possiamo quindi dire che l'approccio del workshop punta a rendere l'azione e l'oggetto del quotidiano caratterizzato e significativo attraverso il progetto, fenomeno che ha visto una significativa espansione nel settore design dell'oggetto d'uso già dagli anni '80 e '90.

Il caso cake design sviluppa quindi una “rivoluzione creativa” che indica come la realtà possa essere pervasa di progetto, caratterizzando attività ludiche del quotidiano e dando significato a semplici gesti domestici.



Che cos'è un workshop

Il termine workshop identifica un seminario di studio e approfondimento di un tema specifico i cui partecipanti vengono coinvolti in una serie di attività mirate all'acquisizione e alla verifica di concetti o capacità attraverso un metodo operativo.

Originariamente la parola workshop identificava semplicemente i laboratori-officina nei quali materialmente si costruiva qualcosa. Con la diffusione del design e delle professioni legate al progetto, workshop ha esteso il suo significato anche ad incontri e riunioni in cui tutti i partecipanti sono protagonisti attivi, animano la discussione, condividono idee ed elaborano soluzioni, raggiungono risultati tangibili. Non è importante se il risultato è materiale o immateriale, se dal workshop esce un prototipo fisico o un concept astratto, l'importante è che sia frutto della partecipazione di tutti, che il risultato sia la sintesi di un processo di contaminazione reciproca. Un workshop si organizza per cercare insieme delle risposte ad un preciso brief, condividendone tutti, organizzatori e partecipanti, l'esperienza progettuale. Un workshop a differenza di un



seminario, è un incontro formativo di taglio tecnico, pratico e scientifico. In definitiva non viene presentato all'utente un'informazione di carattere generale, ma una vera e propria consultazione di carattere tecnico, da mettere in pratica da subito. La parola workshop presuppone che il lavoro si svolga in un clima di attività. Molti esperti sbagliano approccio col workshop perché sono abituati a tenere lezioni frontali. Una lezione ha il focus sull'oratore, un workshop mette al centro ogni singolo partecipante. Le competenze utilizzate nell'organizzare un workshop sono diverse proprio per questo. Invece di definire un messaggio per persone che vi ascoltano, un buon workshop è organizzato per dare l'opportunità di svolgere dei compiti con le dovute istruzioni.

Sappiamo che in generale si apprende meglio quando si è attivi piuttosto che passivi, quando ci si assume la responsabilità delle proprie idee e si può discutere in gruppi di dimensioni tali che ciascuno senta di partecipare alla formulazione di qualcosa di nuovo. I workshop rappresentano un tipo particolare di attività di gruppo: sono attività di formazione che conducono a risultati pratici e si articolano in varie esperienze di gruppo o sottogruppo. Solitamente implicano l'acquisizione di capacità nuove e/o la produzione di un qualche manufatto o progetto. Se



un workshop si estende su un arco di tempo considerevole - uno, due, tre o più giorni - lo si può strutturare e pianificare in modo da incorporarvi una vasta gamma di attività basate su processi diversi, processi che potenziano l'esperienza e quindi le possibilità di apprendimento dei partecipanti. (David Jaques, 1993)¹.

L'attività di workshop ruota principalmente su due figure, quella del conduttore e quella dei partecipanti. Il conduttore o moderatore di un workshop può mantenere un controllo globale dell'intervento formativo e al tempo stesso lasciare vari gradi di libertà ai singoli partecipanti ed ai gruppi, deve essere di collante tra i partecipanti. Uno dei modelli didattici più utili per progettare un workshop è il ciclo di apprendimento empirico, dall'inglese "experiential learning cycle", ossia un ciclo di apprendimento basato sull'esperienza e per questo detto anche empirico. Le esperienze tipiche dei workshop possono essere di almeno tre tipi: eventi 'reali' esterni ricordati dai partecipanti, avvenimenti creati artificialmente come giochi e simulazioni ed esperienze vissute effettivamente nel contesto del processo formativo. Tuttavia, vivere un'esperienza non è sufficiente di per sé ad apprendere. Senza ulteriore riflessione, una esperienza può essere dimenticata e il suo potenziale può andare perduto. È proprio grazie alle sensazioni e ai pensieri portati alla



luce dalla riflessione che si può arrivare a generalizzare e concettualizzare. La generalizzazione offre infatti una base su cui pianificare e affrontare situazioni nuove in modo efficace. Un buon moderatore deve avere un'elevata leadership; una buona capacità di sollecitare interventi da parte dei partecipanti. Per coinvolgere tutti i membri di un gruppo in una discussione, si possono adottare numerose tecniche, in linea di principio piuttosto semplici ma non così facili da mettere in pratica. Tali tecniche richiedono attenzione al processo piuttosto che al contenuto.

Gli attori protagonisti attivi dell'attività di workshop sono i partecipanti i quali, possono misurare le loro prestazioni in rapporto ad una lista di riferimento, per esercitarsi poi in uno o più compiti al fine di ottenere infine un feedback costruttivo sul risultato raggiunto attraverso tecniche di role-play, letteralmente, interpretazione di ruoli. I partecipanti devono calarsi nei panni degli individui coinvolti in un dato processo e recitare la parte loro assegnata nel modo più realistico possibile. Questo tipo di esercizio consente di raggiungere una buona consapevolezza dei problemi connessi al processo messo in atto e di discuterne le possibili soluzioni in gruppo, successivamente alla rappresentazione. Una volta definiti i ruoli e preparato il contesto, più neutro possibile e allo stesso tempo in grado di stimolare l'attività



che verrà eseguita, il conduttore del workshop si presenta e illustra il programma, esaminando gli obiettivi del brief. Questo dà l'occasione ai partecipanti di farsi un'idea del moderatore come persona, nonché dello stile di interazione che possono attendersi. Il conduttore dovrà pertanto essere a volte facilitatore, a volte insegnante, a volte fuori dalla scena e lasciare che i partecipanti si aiutino l'un l'altro. E' molto importante che il moderatore assuma il ruolo di leader. Si possono anche aprire i lavori con un breve discorso sul tema del workshop o su un problema tipico che ci si propone di affrontare. Conclusa l'attività di briefing, si vanno a costituire i gruppi di lavoro.

Una volta strutturati i gruppi operativi, potrebbe essere necessaria un'attività di brainstorming, tecnica per la soluzione di problemi che prevede il contributo spontaneo di idee da parte dei membri di un gruppo. Consiste nell'esprimere in modo spontaneo tutte le idee che emergono sull'argomento, senza tentare di selezionarle od organizzarle. Quando un gruppo di partecipanti arriva all'attuazione del brief è importante avviare un'attività di debriefing; una vera e propria intervista condotta da un moderatore esperto allo scopo di aiutare uno o più partecipanti a riflettere produttivamente su quanto sperimentato, senza però influenzarne le conclusioni verificate.



L'attività di verifica avviene ripercorrendo tutti i punti del brief di progetto e le soluzioni progettuali sviluppate dai singoli gruppi. Sulla base degli obiettivi prefissati del workshop si sviluppa una tassonomia dei risultati e una corrispondente infografica che metta in evidenza l'efficacia dei percorsi di progetto e delle soluzioni formali rispetto alle esigenze iniziali.

CONCLUSIONI

E' molto difficile prevedere anticipatamente i risultati che è possibile aspettarsi da un workshop. Tutto dipenderà dal tipo di persone invitate, dal loro interesse per l'argomento di discussione e dalla durata del workshop. In linea generale, iniziative di questo tipo organizzate nelle fasi di avvio di un percorso partecipato consentono di promuovere un maggior coinvolgimento degli attori ed una loro partecipazione alle azioni che successivamente si andranno ad intraprendere. Da un punto di vista didattico gli workshop hanno precisi obiettivi: offrire un'esperienza progettuale intensiva e concentrata nel tempo, simile nelle modalità a un'attività lavorativa, che integri i corsi progettuali istituzionali. Diventa quindi un'occasione di crescita per gli studenti sia per la presenza di esperti nell'ambito della ricerca applicata, sia



per l'eventuale collaborazione con le imprese e le istituzioni, portatrici di specifiche conoscenze ed esperienze.

I workshop ricompensano il moderatore in vario modo. Sono un'occasione, seppur breve, di presentare delle idee e averne in cambio diversi tipi di reazione; permettono di rispondere e far fronte ad una varietà imprevedibile di comportamenti e di organizzare e talvolta manipolare i gruppi e le dinamiche di gruppo come in un esperimento di scienze sociali. Durante il workshop, il moderatore ha tempo per riflettere e variare la strategia. La finalità è quella di mettere in atto l'apprendimento attivo.



4 Workshop Cake Design

di Martina Pancani

Questo workshop "Cake design", della durata di due giornate, è stato programmato con l'intento di valutare, in modo alternativo le capacità dei ragazzi nella modellazione, progettazione e nella collaborazione all'interno di un team.

Questo materiale alternativo, ha permesso ai ragazzi di creare delle vere e proprie opere che rispettassero il tema "Cos'è per te il Made in Italy?".

Durante la prima giornata di workshop è stata fatta ai ragazzi, una breve lezione su cos'è la pasta di zucchero, sul suo utilizzo, su come si lavora e conserva.

I ragazzi hanno creato le loro "torte" su basi di polistirolo, utilizzando pasta di zucchero, gum paste, coloranti, tools e tutti gli strumenti normalmente utilizzati in questo campo.

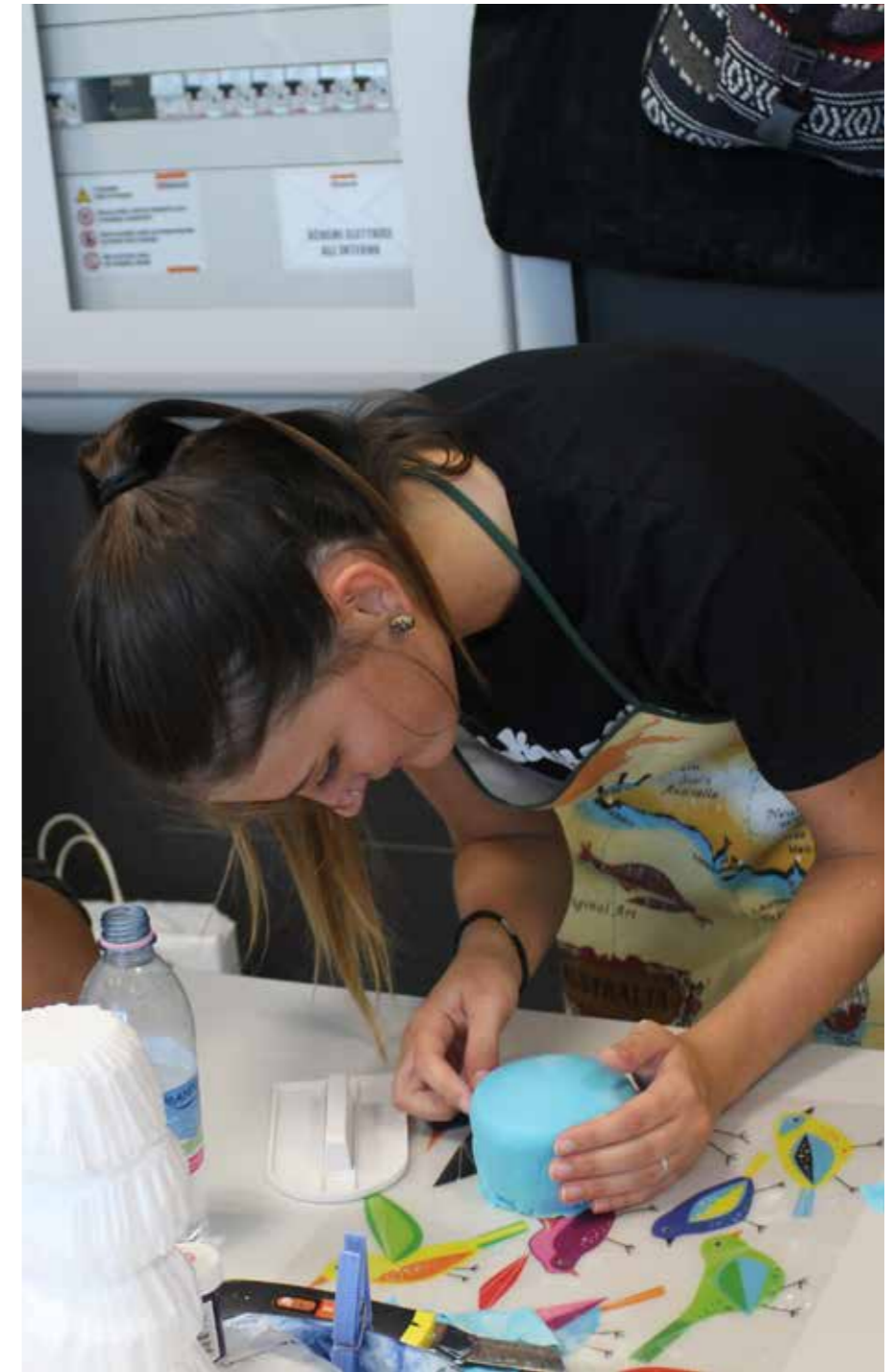
Utilizzando basi di polistirolo, e quindi non avendo a che fare con una torta commestibile, è stato possibile l'utilizzo di materiali non consueti in cucina: fili di ferro, tempera, stecchini di legno.

Successivamente alla lezione introduttiva, si è svolta una prima parte di ricerca e di scambio di idee. Durante, invece,



la prima parte di lavoro pratico, i ragazzi hanno rivestito le loro basi e iniziato i primi lavori di modellazione, continuati e terminati durante la seconda giornata di workshop.

L'esito di questa esperienza è stato senz'altro positivo: i ragazzi non hanno avuto timore di lavorare un materiale con cui non avevano mai avuto a che fare precedentemente, sono stati molto collaborativi e creativi e hanno prodotto delle vere e proprie opere di Cake Design. Sono riusciti a trattare temi come la moda, il design, l'arte, la cinematografia italiana, l'importanza del Made in Italy nel mondo, anche rivisitando opere famose come la poltrona di Proust di Alessandro Mendini. Di seguito, ciò che abbiamo illustrato nella presentazione del corso, riguardo l'utilizzo e la lavorazione della pasta di zucchero.



La pasta di zucchero (PDZ), detta anche *fondant*, è una pasta modellabile ottenuta dalla miscelazione di glucosio, zucchero a velo, colla di pesce e acqua. Sia che si tratti di una pasta fatta in casa, che di una confezionata, è importante tenere presente che la temperatura ambientale influenza fortemente la sua consistenza e la sua lavorabilità. Infatti la PDZ si conserva in dispensa (avvolta in pellicola trasparente, e poi messa in una scatola chiusa ermeticamente o di latta) e non in frigo: in estate può risultare appiccicosa, in inverno dura e propensa a sgretolarsi. La soluzione ad entrambi i problemi è insistere e usare “l’olio di gomito” per riportarla alla consistenza ottimale: nel primo caso è consigliabile aggiungere poco zucchero a velo; nel secondo, invece, anche per diminuire i tempi di preparazione, è preferibile passarla pochi secondi al microonde. La PDZ si lavora finché non è morbida su un piano di lavoro liscio, cosparso di zucchero a velo o amido di mais: lo zucchero è più delicato, ma tende ad alterare le proporzioni della composizione della pasta che già lo contiene in larga parte; l’amido è di maggiore aiuto nella fase di stesura perché non viene assorbito dalla pasta, ma è da evitare con torte vere essendo un alimento che verrebbe poi ingerito crudo. Ottenuta la giusta consistenza,



la PDZ può essere utilizzata bianca oppure colorata. Per colorarla basta aggiungere del colorante, preferibilmente in gel, da dosare poco alla volta, continuando a impastare. Questo procedimento deve essere svolto fino a che non si è ottenuta la tonalità desiderata. Dopo averla colorata, la PDZ va stesa, sempre sullo stesso lato, con un mattarello liscio in plastica etilenica, girandola continuamente in senso orario per darle una forma rotonda regolare. Una volta raggiunta la dimensione giusta, si deve arrotolare una parte della pasta sul matterello, per poi trasferirla sulla torta. La torta deve essere stata precedentemente ricoperta con il *crumb coating*, non solo indispensabile a creare una superficie regolare su cui “incollare” il fondant, ma anche a sigillare l’umidità della torta al suo interno: essa, infatti, rimarrà morbida, senza rischiare che la farcia interna fuoriesca dai lati, compromettendone la forma; la pasta di zucchero, invece, non assorbirà umidità e quindi manterrà la sua composizione originale . E’ consigliabile, quindi, utilizzare una crema a base grassa (panna vegetale, crema di burro...) e non una confettura o una gelatina, perché contengono acqua, la quale può compromettere la forma della torta. Se si sta decorando una torta finta basta semplicemente spennellarla con acqua per farvi aderire la pasta.



Per far aderire la PDZ alla torta occorre stenderla con delicatezza con le mani, procedendo dall'alto verso il basso e spostando la pasta per evitare il formarsi di pieghe. Utilizzare poi lo *smoother* (una spatola liscia pasta) per non lasciare tracce, poi togliere la PDZ in eccesso alla base della torta, servendosi di una rotella tagliapasta o di un coltello. Eventuali screpolature possono essere lisceate con più insistenza, ma il modo migliore e più semplice è coprirle con una decorazione.

Problemi frequenti:

- la PDZ è troppo molle: provare ad aggiungere poco zucchero a velo alla volta. La consistenza dipende molto dall'ambiente.
- la PDZ si sbriciola: poco liquido o troppo zucchero; provando ad impastarla con le mani bagnate d'acqua si recupera il danno.
- la PDZ trasuda o si buca: gli sbalzi di temperatura caldo freddo-freddo caldo e una base eccessivamente bagnata possono causare questo brutto effetto.



La gumpaste è una pasta di zucchero addizionata con un addensante di origine vegetale, la gomma adragante. La sua caratteristica principale è l'elasticità che le consente di stendersi fino quasi alla trasparenza, senza spezzarsi.

Nel modelling deve essere addizionata alla pasta di zucchero in rapporto 1:1.

La gomma adragante può essere sostituita dal CMC(carbossimetilcellulosa) è un additivo alimentare. Aggiunto alla pasta di zucchero, consente di modellare l'impasto per formare più facilmente personaggi in 3D.

Di solito, una volta modellati i soggetti in pasta di zucchero, durante la fase dell'asciugatura capita che perdano leggermente la forma, che tendano a "rilassarsi"; con l'aiuto del CMC questo non accade.

La gum paste, la mexicane paste, la modelling paste (MMP)... sono tutte paste di zucchero addizionate con gomma adragante o CMC; servono tutte per realizzare decorazioni da mettere sui dolci e non sono adatte alla copertura della torta, in quanto una volta asciutte sono particolarmente dure.



La differenza sostanziale tra il CMC e la gomma adragante, a parte l'origine chimica del primo e vegetale della seconda, è nei tempi di reazione. Quando aggiungiamo il CMC, possiamo utilizzare la pasta di zucchero immediatamente; quando, invece, aggiungiamo la gomma adragante dobbiamo rispettare i tempi di riposo di almeno 24 ore.



I principali strumenti utilizzati per modellare la pasta di zucchero sono:

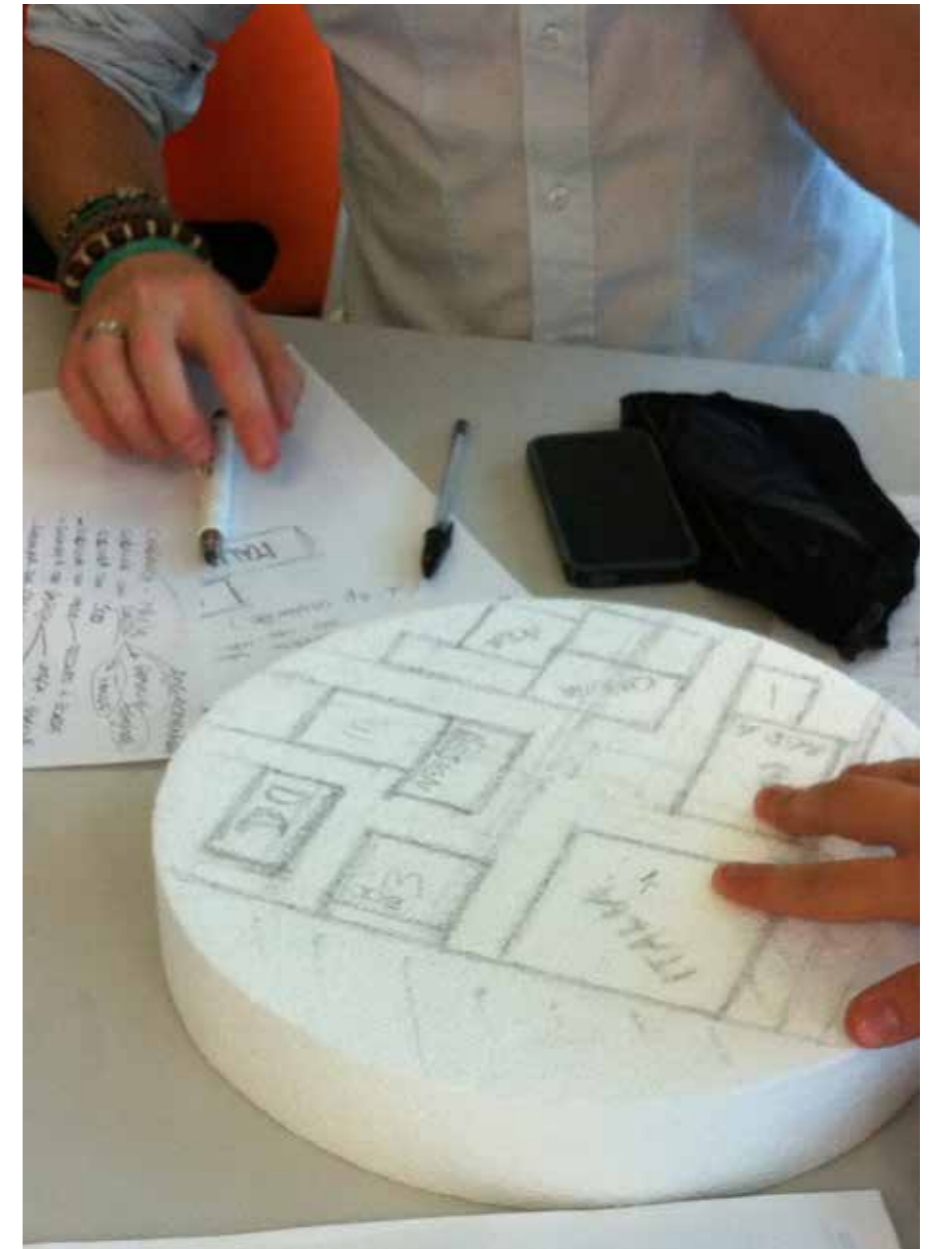
lo smoother, il mattarello in plastica etilenica, il mattarello decorativo, la rotella taglia e decora, i tools, il bisturi.

Lo smoother serve, come detto precedentemente, per lisciare la superficie della pasta e rimuovere eventuali difetti o grumi. Il mattarello in plastica serve per stendere la pasta in modo uniforme, infatti la sua superficie è completamente liscia e non fa attaccare la pasta. Quello decorativo, invece, serve per imprimere il disegno sulla copertura della torta o su parte di essa. La rotella serve per tagliare la pasta; il bisturi, invece, per fare tagli o incisioni di precisione. I tools, infine, sono degli strumenti che servono per il modelling.



C'è una traccia indelebile che ha prodotto il paese Italia denominata Italian style, conosciuta in tutti i continenti con la quale si identifica lo stile di vita italiano ed è su questa traccia che esportiamo i nostri prodotti su tutti i mercati. Italian style non solo come patrimonio costituito da beni artistici ed architettonici, ma dal nostro modo di vivere, di vestirsi e di produrre. Il modello italiano del sistema di produzione articolato in distretti, composti dalle nostre piccole e medie imprese costituisce anche un modello socio-economico, che rappresenta la struttura del nostro modello industriale.

Gli studi e le analisi condotte sul modello italiano concordano che, pur tenendo conto delle diversità produttive dei distretti, tutte le aziende sorgono su profonde radici insite nella cultura e nella tradizione. Nella loro evoluzione storica hanno trovato le condizioni per sviluppare un tipo di prodotto e diventare degli specialisti. Le radici di questa cultura è da rintracciarsi nelle tradizioni medievali dei liberi comuni e nei successivi sviluppi in periodo rinascimentale, mentre un ruolo secondario avrebbe avuto il processo di industrializzazione realizzato nella seconda metà dell'Ottocento, favorito dall'arrivo di imprenditori europei al fine di sfruttare le



condizioni di un'economia emergente con bassi costi e che ha portato alla formazione dell'imprenditoria italiana composta da famiglie.

Il processo di sviluppo del nostro sistema manifatturiero organizzato in distretti ha avuto la sua più importante evoluzione nel periodo autarchico, lì troviamo i primi prodotti che esportati in tutto il mondo hanno favorito la nascita del Made in ITALY.

E' nel "sistema dei sistemi" del made in Italy che vengono individuate quattro aree di prodotto (automobilistico, agroalimentare, abbigliamento e dell'arredamento), forse in parte superate. La richiesta da parte del mercato sempre più globalizzato nella ricerca di prodotti esclusivi e quindi glocal, che possono essere prodotti in un sistema manifatturiero che ha preservato un sapere artigianale, favorisce la realizzazione di prodotti unici, con la possibilità di realizzarli avendo un attento controllo sulla qualità.

I team che hanno preso parte a questo workshop hanno avuto un brief nel quale si descriveva il sistema italiano dei distretti, il sistema manifatturiero e la cultura di un luogo che in Italia si trova anche nel sistema agroalimentare. La possibilità inoltre di raccontare una peculiarità italiana attraverso un prodotto. Apprendere le tecniche e l'utilizzo di strumenti appropriati per la realizzazione e la modellazione



quale esperienza di ricerca e di studio per un progettista che dovrà apprendere e costruirsi una propria struttura nell'ambito della cultura progettuale del sistema prodotto. Il workshop denominato cake design vuole essere quindi uno spazio di approfondimento e di apprendimento di nuovi saperi, ma anche uno spazio di verifica per lo studio della morfologia di un prodotto. I risultati ottenuti dimostrano che è possibile ripercorrere l'italian style attraverso dei dolci che raccontano la storia letteraria, architettonica, cinematografica e di alcune aziende i cui prodotti sono delle icone italiane.

























Caffè in valigia

















Super Mario









La moda italiana diventa un fenomeno internazionale nel secondo dopoguerra, anche se alcuni stilisti italiani erano già conosciuti in America. I film prodotti a Cinecittà fanno conoscere le sartorie romane al di fuori del nostro paese. Le dive italiane, ma soprattutto quelle americane indossavano abiti fatti in Italia. I rotocalchi raccontano le dive e lo star system che indossa abiti realizzati in Italia. Poi le sfilate nella sala Bianca di Palazzo Pitti che offrono agli stilisti italiani una luce internazionale. I marchi Ferragamo, Gucci, Pucci, Roberta di Camerino che propongono capi e accessori di altissima qualità in relazione a luoghi come Capri, Portofino, Positano compongono così il mito del lusso italiano. In seguito la rivoluzione giovanile e femminile apre nuove vie al sistema abbigliativo con la diffusione del pret à porté contemporaneamente la Francia risponde e si specializza nell'haute couture.

Da qui lo sviluppo dell'industria italiana della moda gli studi sulle taglie e la vestibilità. Lo sviluppo dell'industria italiana in connessione con gli eventi moda di Firenze e Milano ha favorito la definizione dei distretti di produzione italiani, dalla calzatura alla maglieria, dal tessile alla concia dei pellami. Il sistema abbigliativo attraversa la cultura del total look



per arrivare allo street style. Un'ulteriore momento che ha portato un'altra trasformazione è l'affermarsi del concetto del fast fashion creato per un prodotto di basso costo e di breve durata favorito dallo sviluppo delle grandi catene di distribuzione monomarca. La conseguenza dell'introduzione del concetto di fast raggiunge anche l'area del prodotto di alta gamma che porta una rivoluzione nei processi di progettazione e sviluppo del prodotto con l'introduzione nei processi delle tecnologie digitali. La trasformazione del posizionamento nei mercati internazionali del prodotto di alta gamma e la richiesta di prodotti unici ed esclusivi ha favorito lo sviluppo del prodotto made in Italy con la peculiarità hand made. La ricerca nel sistema moda italiano ha consentito lo sviluppo di alcuni distretti che ormai sono unici nel mondo e sono gli unici a garantire un'alta qualità totale sia dei semilavorati che dei prodotti finiti. Altra tappa determinante nello sviluppo dell'industria della moda è a fine della ricerca dello stilista a capo di un'azienda moda, sostituito con la ricerca strategica sulla creazione e l'affermazione del brand con l'implementazione di nuovi valori. Questo è stato il punto di partenza del workshop, ponendo in relazione due pilastri del sistema economico italiano: la moda e l'agroalimentare.

Il brief di questo workshop ha dato la possibilità di conoscere e studiare lo sviluppo dei principali brand della moda



italiana con una visibilità internazionale, evidenziare i prodotti, i materiali e i processi che hanno determinato il loro successo. Analizzare il contesto produttivo della Toscana quale principale distretto della moda italiana e non solo, nella realizzazione di accessori in pelle e capospalla di alta gamma. Inoltre l'analisi dei prodotti icona del brand ha determinato la morfologia della torta quale sintesi dell'identità di un'azienda. La torta diventa un elemento di comunicazione di un'azienda e con essa la possibilità di formulare un progetto di brand extension. Molti dei brand analizzati già operano nel modo agroalimentare. Inoltre in questo spazio sono state affrontate anche le problematiche del packaging rivolto al settore alimentare. Il packaging primario studiato in questo workshop ha dato la possibilità di conoscere le principali caratteristiche del confezionamento e condizionamento di un prodotto alimentare, i processi di produzione in relazione ai materiali più utilizzati, in particolare l'utilizzo di carta e cartone. Nel 2015 anno dell'Expo italiano questo workshop mette in relazione due ambiti più importanti e vivaci da un punto di vista economico per il nostro paese. Con l'obiettivo di far conoscere questa nostra attività di ricerca in occasione dell'expo 2015 i risultati di questo lavoro sono già stati presentati al convegno Filosofia della Cucina ed estetica della Tavola, Sala di Rappresentanza dell'Università degli Studi di Milano.

















Armani

61



























