

# BOOTCAMP

DESIGNTERRÆ

19/23 luglio 2021

TOLENTINO

MAIN PARTNER

GEBRÜDER  
THONET  
VIENNA

WIENER  
•GTV•  
DESIGN

# REPORT

PARTE 1

**Abstract**

**Il contesto**

**Il team**

**Il partner**

**Gli studenti**

**Il laboratorio**

**La didattica**

**Storie di design**

PARTE 2

**Il tema di progetto**

**Aree tematiche**

**Fasi e sviluppo**

**Risultati**

**Esposizione**



# PARTE 1

**Abstract**

**Il contesto**

**Il team**

**Gli studenti**

**Il laboratorio**

**La didattica**





## Abstract

L'Associazione Design Terrae, nata per volere di Franco Moschini, ha come missione promuovere il "bello, buono e ben fatto" a partire dall'Alto Maceratese rivolgendosi a chi intende evolverli e, in particolare, ai giovani. Vivere occasioni di conoscenza e crescita tramite operazioni di contaminazione e bridging tra saperi e persone è uno degli obiettivi di Design Terrae. Così il design, inteso in senso lato come atteggiamento culturale, diventa un "tool" che racconta, valorizza e trasforma per supportare tanto i singoli quanto le comunità ad affrontare il cambiamento a partire dalla sostenibilità e dall'esperienza.

Le Marche e, in particolare, i territori dell'Alto Maceratese tutt'ora danno un contributo importante al Made in Italy. Con questa iniziativa Design Terrae vuole attrarre giovani talenti ed usare il suo territorio come luogo di contatto e confronto con aziende e saperi. In tal senso questo Bootcamp è stato un innovativo campus estivo di alta formazione per il design; il primo importante passo verso un più ampio progetto rivolto alla formazione che pensa alle pratiche del design in definitiva come attitudine che attinge al passato per lanciarsi verso il futuro con modalità inedite.

Questo primo Bootcamp si è rivolto a creativi, artigiani, designer, artisti e progettisti di età compresa tra 20 e 40 anni proponendo loro di misurare la propria creatività, le proprie conoscenze e abilità in un teamwork con cui sperimentare visioni progettuali innovative secondo una strategia operativa ibrida, basata su un approccio learning by doing.

Il progetto Bootcamp nasce per essere aperto e inclusivo. Abbiamo ricevuto 310 richieste di interesse provenienti da tutta Italia e ricevuto 28 candidature. Tra esse abbiamo quindi selezionato 11 persone in base alla corrispondenza dei loro curriculum, produzione progettuale e motivazione personale con le modalità e gli obiettivi del Bootcamp stesso.



## Il contesto

Il Bootcamp è stato pensato come alternarsi di lezioni teoriche, attività pratiche di laboratorio tradizionale affiancate da tecnologie di produzione digitale, visite in azienda e racconti tematici da parte di professionisti del design. Le modalità formative sono state inedite: i partecipanti sono stati messi in condizione di esprimere la creatività come atto complesso che affronta in modo sistemico, e spesso in via sperimentale, la progettazione, le nuove tecnologie di produzione, l'ampia scelta di materiali e le nuove modalità di comunicazione, distribuzione e vendita.

Il contesto dell'intera esperienza, l'Alto Maceratese, è stato parte integrante e distintiva dell'intero progetto, giocato con visite a luoghi e aziende del territorio.

In primis il Casale delle Noci del Presidente Franco Moschini, per molti aspetti un luogo fuori dal comune, ha fatto sì che i partecipanti vivessero un'esperienza unica, intensa e arricchente, intimamente immersa nel cuore dell'Alto Maceratese. Il Casale, nei 6 giorni di svolgimento del Bootcamp, è diventato un "campus" immerso nella natura in cui il laboratorio è stato cerniera rispetto a momenti di relazione e confronto rispetto ai temi trattati. Così l'interazione con designer affermati (Spalvieri&Delciotto, Martino Gamper, Lorenzo Scodeller e Zoe Romano) al Teatro Politeama è stato fondamentale per confrontarsi e ampliare le proprie visioni al possibile.





## Il team

L'approccio inclusivo e multidisciplinare è *conditio sine qua non* per l'innovazione contemporanea nell'ambito del design e non solo. Per questo il Bootcamp ha previsto una stretta collaborazione tra organizzazione, docenti sino a chi si è occupato della comunicazione. Così la stretta relazione tra diverse competenze non solo ha arricchito l'esperienza vissuta, ma ha anche contribuito in modo decisivo sia al valore dell'intera esperienza che dei risultati finali.



**Carlo De Mattia**  
presidente Design Terrae



**Silvia Ruffini**  
coordinatrice design terrae



**Valentina Rossi**  
responsabile comunicazione design terrae



**Massimo Barbierato**  
docente



**Emilio Antinori**  
docente



**Vincenzo Franchino**  
responsabile laboratorio



**Michele Mobili**  
fotografo



**Giorgia Vlassich**  
fotografa



**Luca Giustozzi**  
videomaker

Gebrüder Thonet Vienna è un marchio di riferimento mondiale nell'artigianato di lusso. Fondata nel 1853 è protagonista nella storia del design. GTV ha scelto di essere partner del Bootcamp Design Terrae con l'intento di sperimentare nuove visioni evocative e sostenibili a partire dalla ricca tradizione produttiva dell'azienda. Proprio la sedia n.14, icona del design nel mondo e prodotta in oltre 50 milioni di esemplari tra il 1850 e il 1930, è stata al centro dell'attività laboratoriale del Bootcamp.

## Il partner

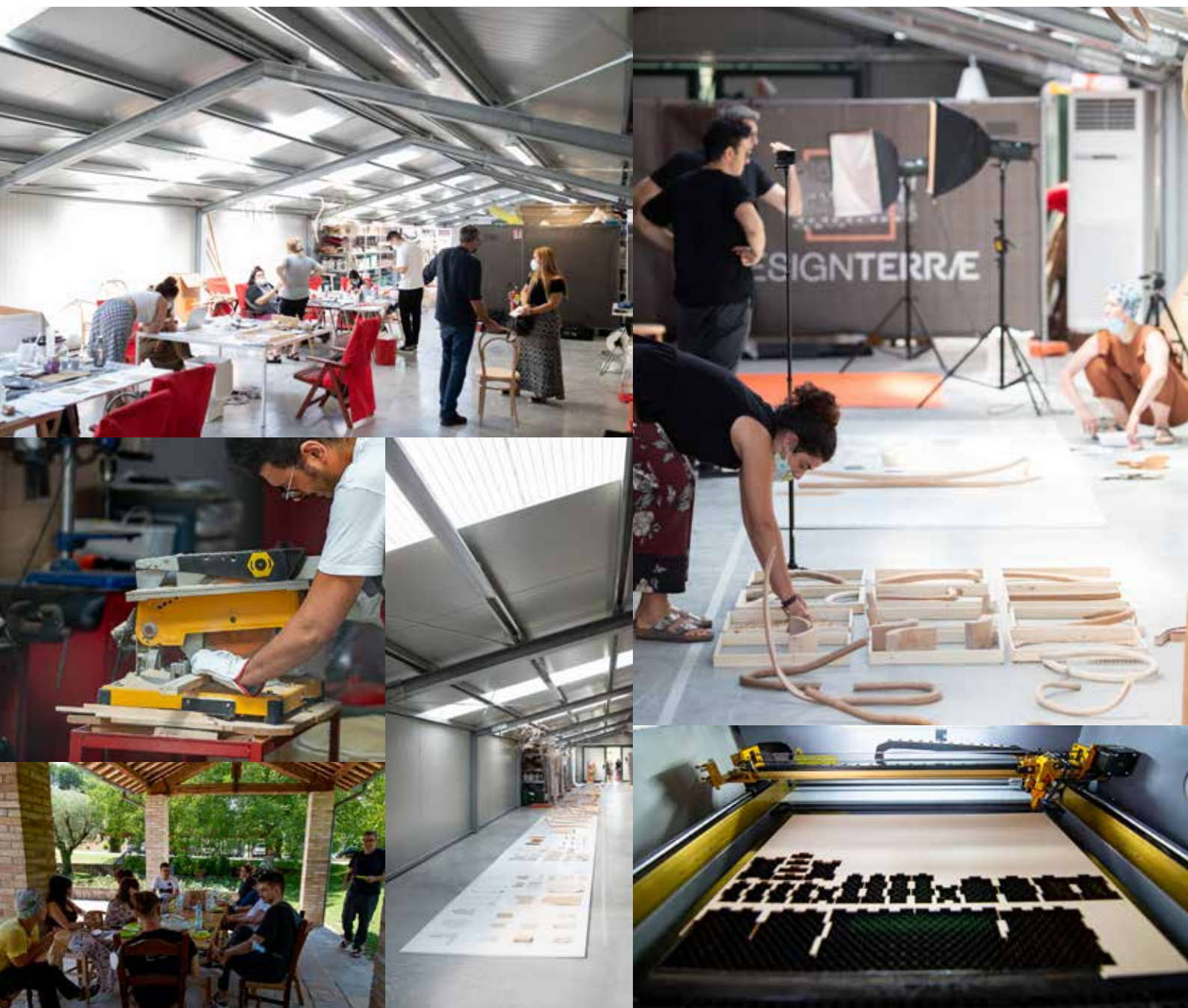


## Il laboratorio

Immerso nella campagna torentinate, all'interno del parco della tenuta di Franco Moschini, Design Terrae sceglie di convertire l'accessorio agricolo di 100 mq in laboratorio tecnologico temporaneo.

Originariamente utilizzato come ricovero per auto storiche, mezzi agricoli e magazzino, dotato di servizi igienici, lavabo e un bancone da lavoro, l'accessorio viene identificato fin da subito come luogo ideale per ospitare persone, attrezzature e materiali per la realizzazione del Bootcamp. Il grande spazio senza divisori, la struttura in acciaio, i lucernai e il pavimento in cemento costituiscono il perfetto scenario per un laboratorio sperimentale per il design. Viene, quindi, attrezzato con piani di lavoro, macchine di produzione digitale (stampanti 3D e lasercut), materiali e strumenti di vario genere selezionati appositamente per lo sviluppo del tema di progetto. L'allestimento del laboratorio è stato pensato anche per agevolare e assecondare le varie fasi di lavorazione, dall'analisi preliminare, alla selezione e catalogazione degli scarti, dalla progettazione alla lavorazione fino alla trasformazione finale in spazio espositivo e sala di posa per foto e video.

Uno spazio che è presto diventato un luogo dove docenti, staff e studenti hanno potuto interagire e vivere un'esperienza autentica e dare forma a una visione.





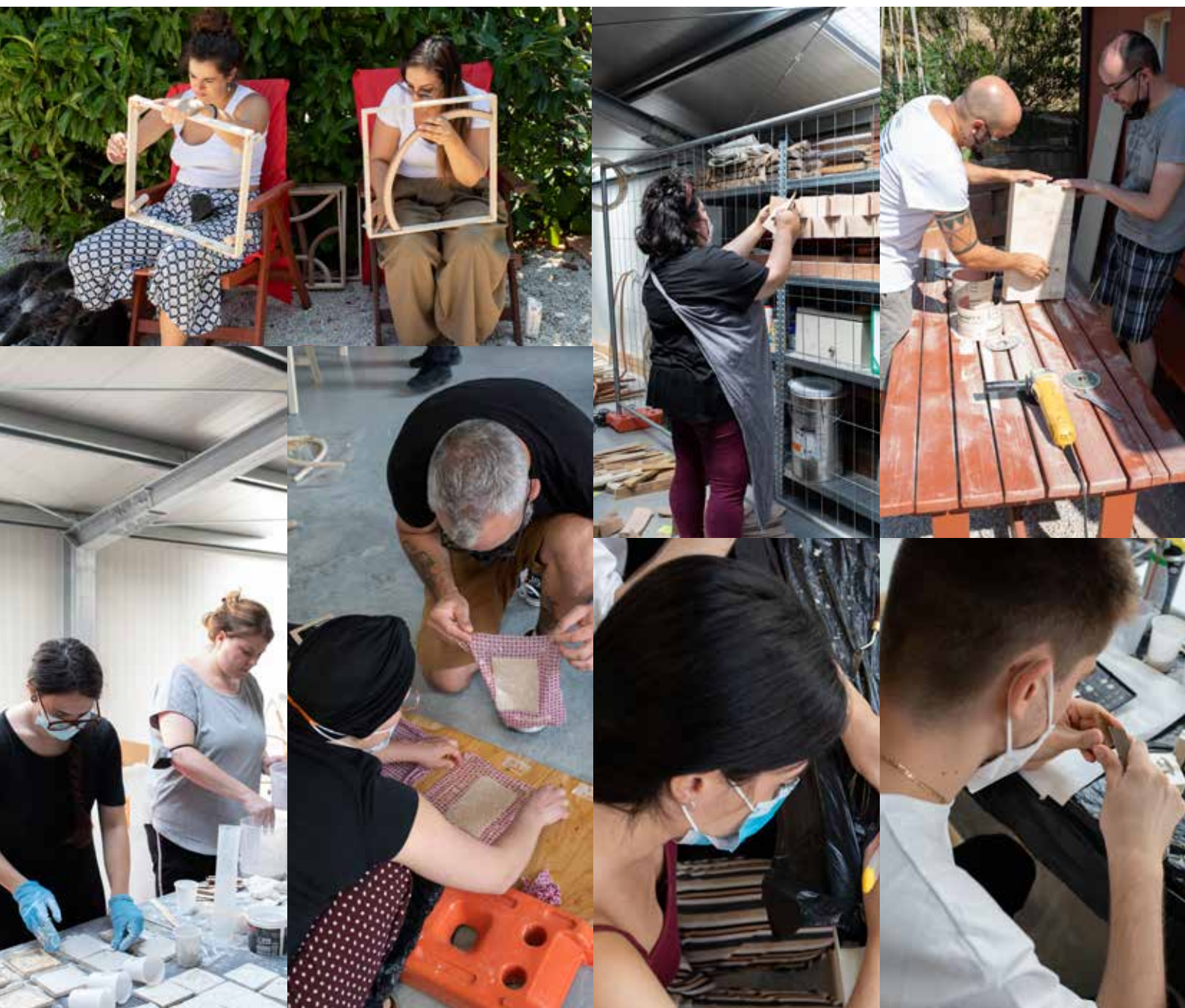
## Gli studenti

Diego, Davis, Chiara, Cecilia, Diana, Giorgia, Beatrice, Nikola, Zoeli, Davide, Elisa. Undici persone, provenienti da tutta Italia, con età, storie, abilità e esperienze diverse si sono incontrate una settimana di mezza estate in un luogo a loro sconosciuto per misurarsi con un progetto reale e strutturato, per mettere alla prova loro stessi in un nuovo contesto, con persone sconosciute.

È più probabile delle situazioni quando si inizia un nuovo lavoro di progettista con un team multidisciplinare i cui componenti non si conoscono, e neppure chiaramente le necessità del progetto.

Sono progettisti che portano con sé solo le loro abilità, le loro conoscenze, i loro desideri, la loro creatività e voglia di fare messa a disposizione degli altri e del progetto.

Alla fine sono diventati amici, colleghi, collaboratori o, semplicemente, persone con cui si è condiviso un'esperienza di formazione totalmente nuova e inaspettata.





## La didattica

Il Bootcamp approfondisce il tema della sostenibilità all'interno del ciclo di vita dei prodotti industriali attraverso la valorizzazione dello scarto, analizzando e visualizzando processi, materiali, informazione ed energia. In natura il fenomeno dello scarto non esiste. È un fatto prettamente culturale, legato alle attività umane ed è pertanto solo l'uomo a poterne prendere coscienza, comprenderlo, analizzarlo e, soprattutto, visualizzarlo. L'approccio alla didattica è fondamentalmente basato sull'esperienza che si innesca mettendo in relazione persone, contesto e oggetti, sia fisici che virtuali) perseguendo un obiettivo specifico, in questo caso, "visualizzare lo scarto".

Gli studenti, diversi per estrazione sociale, cultura, età, provenienza geografica, esperienza professionale e di studio, in pochissimo tempo sono chiamati a dimostrare le loro abilità e mettere in campo le loro conoscenze in un lavoro di squadra. L'azione e "il fare", sono l'unica modalità per imparare a riflettere su ciò che accade, sulla soluzione da trovare. I docenti imparano e crescono anche loro e si pongono sullo stesso livello dei discenti, pur rimanendo guide e "stimolatori" dell'esperienza. Teoria, sperimentazione, pensiero, progetto e realizzazione si fondono in un unico spazio e in un unico momento che si ripete ciclicamente fino alla mostra finale dei risultati materiali ottenuti.





## Storie di design

Design Terrae promuove gran parte delle sue attività con un mood che chiamiamo “bridging” ovvero tentare di contaminarsi e arricchirsi grazie a persone e saperi altri. Per questo abbiamo voluto affiancare all’attività didattica e laboratoriale il confronto con personaggi portatori di esperienze di valore nel campo di indagine di questo Bootcamp; abbiamo chiamato questi incontri Design Storie.

Così Spalvieri & Del Ciotto, Martino Gamper, Lorenzo Scodeller e Zoe Romano si sono susseguiti nel raccontarci come hanno affrontato il tema del recupero e dell’upcycling. Ne è uscito un ricco mosaico di approcci e storie che hanno mostrato come le pratiche del design possano affrontare le sfide della sostenibilità in modi differenti portando ricchezza e valore nelle aziende, nei prodotti e nei territori.



# PARTE 2

**Il tema di progetto**

**Aree tematiche**

**Fasi e sviluppo**

**I progetti**





## Il tema di progetto

Less & more, less waste, less volume, less energy, more communication, more value, more knowledge. Le parole chiave che connotano l'approccio alla didattica del Bootcamp sono state esperienza, complessità e sostenibilità.

L'esperienza è l'obiettivo primario, cioè l'interazione tra persone, contesto e oggetti. L'esperienza genera conoscenza, nuove sensibilità, nuove visioni, nuovi futuri. Abbiamo chiesto agli undici partecipanti di lavorare sulla sedia che ha cambiato la storia, introducendo innovazione nel processo, etica, sperimentazione, genialità e poesia formale: la n.14 di Michael Thonet. Dopo la visita presso lo stabilimento produttivo della River ci siamo resi conto del poco scarto che ancora oggi l'azienda produce nella lavorazione di questo meraviglioso oggetto di design.

Proprio la scarsa produzione di residui, dovuta all'innovazione del processo produttivo della piegatura del legno tramite il vapore, ci ha aiutati a disegnare la struttura del Bootcamp diventando il driver dell'esperienza e della comunicazione dei risultati. Oggi Gebrüder Thonet Vienna GmbH produce la n.14 come la si realizzava circa 160 fa, con la stessa filosofia ed attenzione nel rispetto dell'ambiente.

Abbiamo deciso di attuare un processo di data physicalization dando forma fisica e tangibile ai dati dello scarto di produzione. Lo abbiamo racchiuso in un cubo 10x10x10 cm e lo abbiamo posizionato proprio accanto alla sedia. Siamo partiti dal nostro stesso stupore nel vedere quantificato questo piccolo volume. Come poter ridare vita a quello scarto? Come poterlo comunicare a chi si siede su una n.14 o intende acquistarla? Come può diventare racconto in questo delicato momento storico di presa di coscienza delle problematiche ambientali? Abbiamo proposto ai partecipanti del Bootcamp di ridarne nuova vita non attraverso un nuovo prodotto, ma attraverso nuovi processi di sperimentazione sulla materia al fine di generare nuovi orizzonti progettuali.



## Aree tematiche

I partecipanti al Bootcamp sono stati divisi in cinque tavoli tematici, di natura altamente sperimentale, dove hanno potuto dare nuova forma allo scarto di produzione della sedia n.14.

### 1) Osservare, modificare e ricomporre

Abbiamo chiesto a questo gruppo di analizzare le rotture e quantificare in maniera analitica gli sfridi delle lavorazioni delle parti solide della sedia (schienale, piano seduta e gambe). L'obiettivo è stato quello della catalogazione, della visualizzazione, della modificazione e della ricomposizione degli scarti con finalità progettuali.

### 2) Superfici orizzontali

Può lo scarto diventare superficie? Può essere trasformato in pavimento o piano d'appoggio che racconti questo processo rendendolo visibile?

### 3) Superfici verticali

I trucioli, la polvere di legno e la paglia possono essere mescolati con altri materiali naturali per diventare lastre o intonaci di rivestimento in cui lo scarto ridisegna una nuova estetica?

### 4) Giunzioni e sostegni (piedini sedia)

È possibile trasformare tramite mescolamenti la polvere di legno in giunti per unire gli elementi strutturali della seduta? È possibile sostituire la componentistica metallica con elementi fatti di questa miscela ecologica? Possiamo sostituire i piedini di sostegno in gomma della n.14 con elementi generati dal proprio scarto? Quale sarebbe il vantaggio nella comunicazione dell'oggetto?

### 5) Rigenerazione - carta

È possibile trasformare lo scarto in fogli di carta dove poter comunicare l'etica dell'azienda? Quanti di questi visualizzano il residuo della lavorazione di una sedia n.14? Potremo inserirli nel packaging della sedia per comunicarne fisicamente questo dato?

3) CARTA





## Fasi e sviluppo

Lo svolgimento del Bootcamp è stato suddiviso in tre fasi.

La prima si è incentrata sull'osservazione visiva, sonora e tattile della sedia n.14. Una serie di stetoscopi e microscopi hanno permesso di indagarne e di ascoltarne la superficie e la geometria, capirne la materia e la tramatura. Abbiamo analizzato i processi relattivi della piegatura del legno e della gerazione delle forme, cercando di capire i momenti e i punti di rottura della lavorazione.

In una seconda fase abbiamo visualizzato e quantificato in maniera analitica lo scarto dei processi di realizzazione di una sedia n.14.

Infine abbiamo suddiviso il gruppo in cinque filoni di ricerca e abbiamo dato loro un brief di progetto su cui indagare e provare ad interpretare lo scarto visualizzato e quantificato nelle fasi precedenti.

Lo sviluppo dei progetti si è susseguito in una serie di prove e di considerazioni sui risultati ottenuti con approccio di tipo sperimentale e analitico.



## Risultati

I risultati ottenuti hanno esplorato vie totalmente diverse. Tutte, a nostro avviso, sorprendenti e meritevoli di ulteriori sviluppi. Il bootcamp si è trasformato in un'esperienza collettiva in cui i tutor e i ragazzi hanno collaborato con grande coesione, determinazione ed armonia ad un progetto comune.

Abbiamo vissuto assieme, pensato assieme, immaginato assieme. Non è stato richiesto di arrivare ad alcun prodotto finito, ma di ragionare, come degli alchimisti, su nuove possibili visioni di riutilizzo dello scarto che potessero comunicare l'etica dell'azienda e dei processi produttivi introdotti da Michael Thonet.

Il residuo della produzione della sedia n.14 ha generato superfici continue, intonaci, materie, rivestimenti, colori, carte stampabili, piastrelle, lastre, divisori verticali, bastoni da passeggio. Ognuni di queste sperimentazioni ha voluto tradurre, tramite un processo di data physicalization, dei dati in manufatti tangibili e visibili per raccontare e ricordare la straordinaria innovazione introdotta da questa azienda nella lavorazione del legno. Sono piccoli racconti tangibili dell'etica ambientale di Gebrüder Thonet Vienna GmbH.





1.  
Osservare / Ricomporre







CATALOGAZIONE DELLO SCARTO

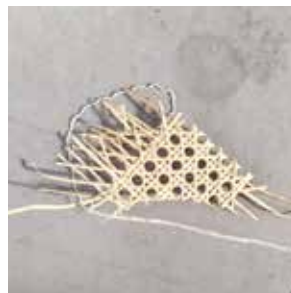
1. Paglia di Vienna - L 0,80 - 2,60 cm
2. Paglia di Vienna - L 1,90 cm
3. Paglia di Vienna - H 10 cm
4. Gambe - H 0,70 - 15 cm
5. Gambe - Ø 1 - 3 cm
6. Traversa - varie H 40 cm
7. Traversa - S 4 cm, H 12 - 25 cm
8. Ø 2,5cm, H 5 - 11 cm
9. Traversa varie
10. Gambe - Ø 2,5 cm, H 11 -15cm
11. Gambe - Ø 30 cm, L 35 - 47 cm
12. Traversa - varie
13. Schienale - Ø 3 cm, L 35 cm
14. Seduta - h 10 cm, L 12 - 16 cm, S 0,5 - 3 cm
15. Traversa - 11 cm x 7,5 cm x 4 cm
16. Traversa - Ø 0,01 -0,12 cm 6x6 cm
17. Traversa - 10x5 cm
18. Traversa - 10x19 cm, s 0,5 - 2 cm



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18

CATALOGAZIONE DELLO SCARTO

- 18. Traversa - 10x19 cm, s 0,5 - 2 cm
- 19. Traversa - H 8, L 14-20 cm, S 1-1,5 cm
- 20. Vario
- 21. Galloccia - h 30x15x4 cm
- 22. Varie
- 23. Schienale - varie
- 24. Schienale - L 50 cm
- 25. Schienale - L 62 cm
- 26. Segatura fine - vario
- 27. Segatura - vario
- 28. Schienale - circa 30x30 cm
- 29. Gambe - L 0,90 - 110 cm
- 30. Gambe -H 118 cm
- 31. Gambe -H 93-150 cm
- 32. Gambe/schienale - H 93x43 cm
- 33. Gambe/schienale - H 93x43 cm



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



POSSIBILITÀ  
**VISUALIZZAZIONE**  
Scarto: vario



POSSIBILITÀ  
**PAVIMENTAZIONE**  
Scarto: traverse





POSSIBILITÀ  
**RIVESTIMENTO**  
Scarto: seduta



POSSIBILITÀ  
**BASTONE**  
Scarto: schienale





## 2. Superfici orizzontali



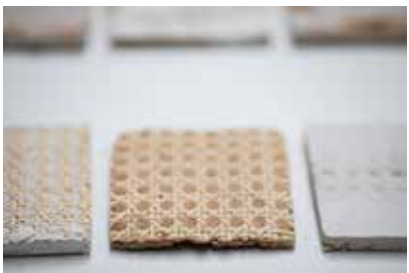






### 3. Superfici verticali







INTONACO  
5-8%  
SCARTO

100% DELLO SCARTO

2-3%  
SCARTO



3-4%  
SCARTO



14

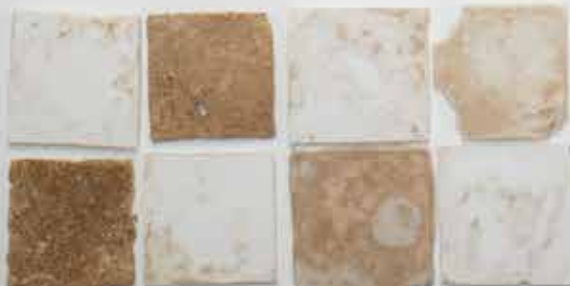


1-2%  
SCARTO

50%  
SCARTO

3-5%  
SCARTO

10%  
SCARTO



60%  
SCARTO

2%  
SCARTO

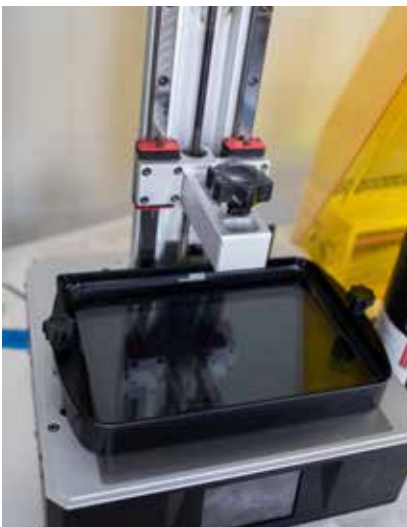
25%  
SCARTO

1%  
SCARTO

STUDI  
SU PAGLIA  
DI VIENNA

## 4. Giunzioni









60% RESINA NATURALE  
40% POLVERI GRANA FINE



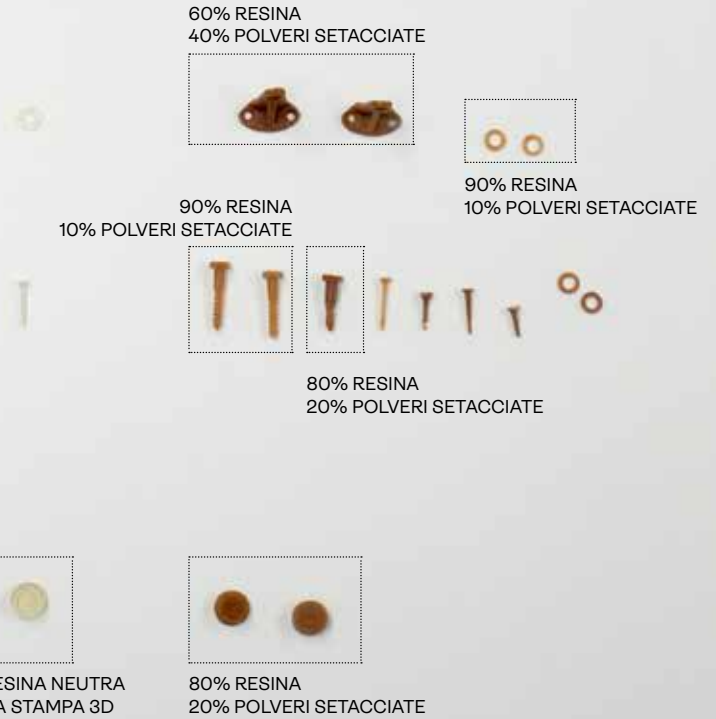
80% RESINA  
20% POLVERI SETACCIATE



90% RESINA  
10% POLVERI SETACCIATE



BULLONERIA ORIGINALE



60% RESINA  
40% POLVERI SETACCIATE

90% RESINA  
10% POLVERI SETACCIATE

90% RESINA  
10% POLVERI SETACCIATE

80% RESINA  
20% POLVERI SETACCIATE

RESINA NEUTRA  
DA STAMPA 3D

80% RESINA  
20% POLVERI SETACCIATE

## 5. Rigenerazione - Carta









1



2



3



4



5



6



7



8

**1**  
Acqua 600g  
Carta 15g  
Polvere fina 25g

**2**  
Carta macerata fine 400g  
Polvere fine 100g  
Acqua 1l  
Acqua di carta macerata 1 bic

**3**  
Carta macerata fine 400g  
Polvere fine 100g  
Acqua 1l  
Acqua di carta macerata 1 bic.  
Amido 1 cuc.

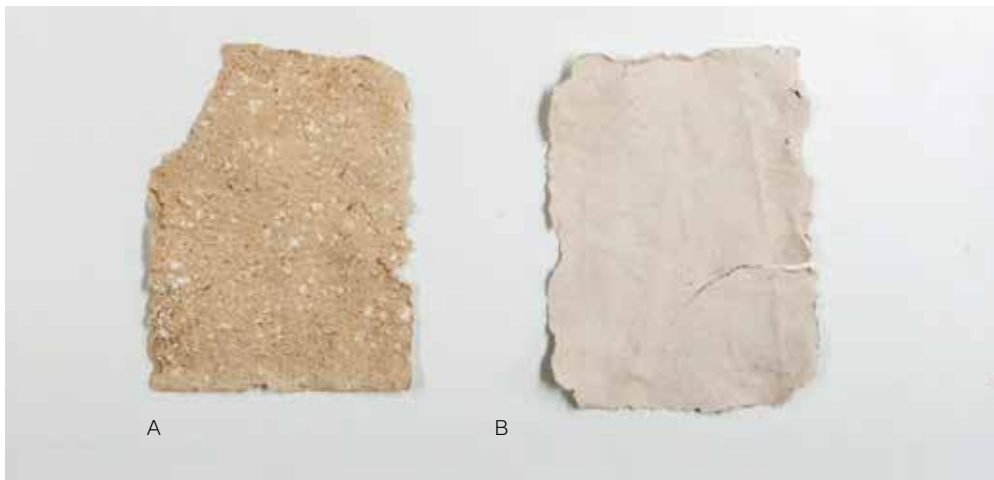
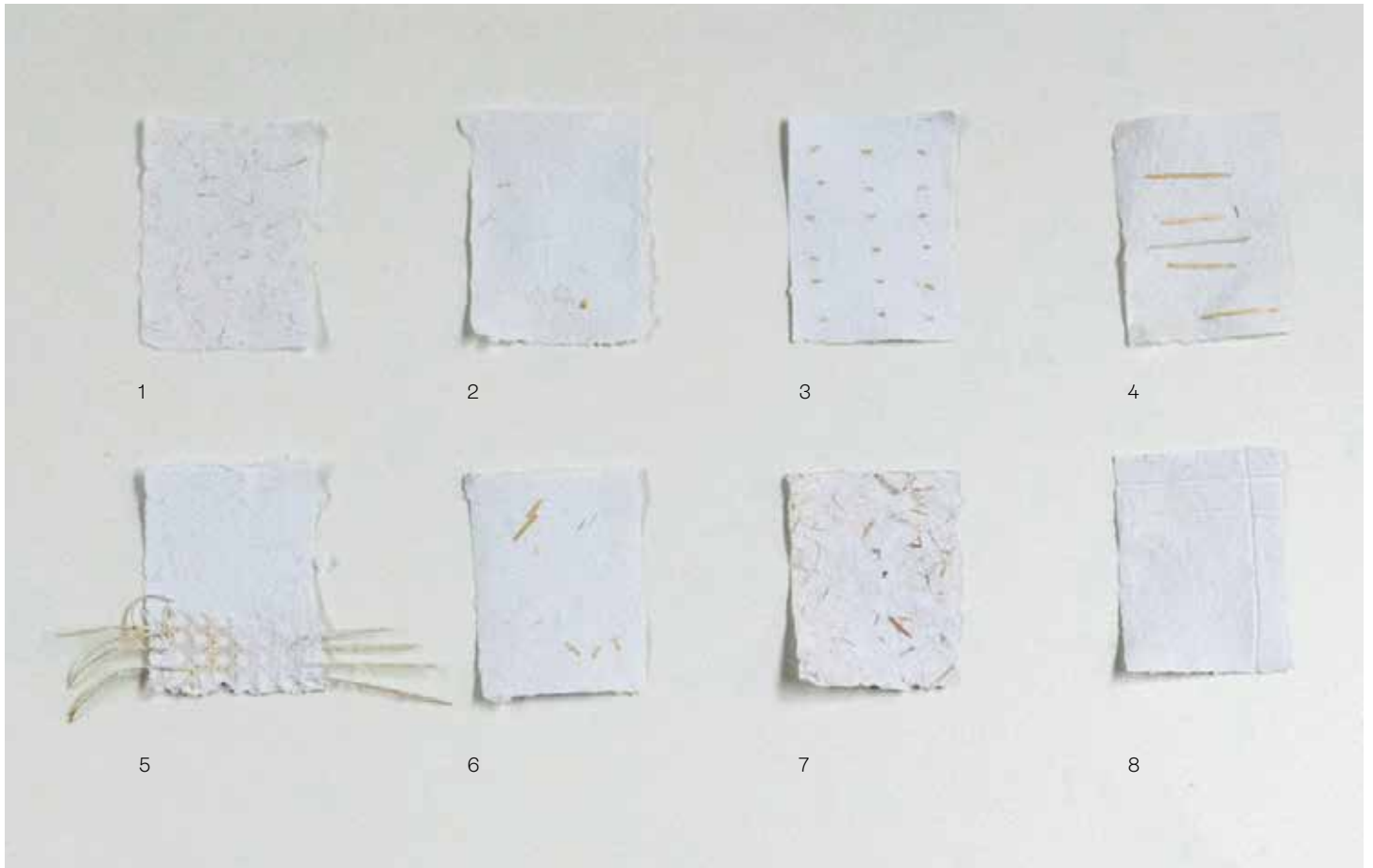
**4**  
Carta macerata fine 400g  
Polvere fine 100g  
Acqua 1l  
Acqua di carta macerata 1 bic.  
Bordi sfrangiati

**5**  
Carta macerata grande 400g  
Polvere fine 100g  
Acqua 1l  
Acqua di carta macerata 1 bic.

**6**  
Carta macerata fine 400g  
Polvere fine 100g  
Acqua 1l  
Acqua di carta macerata 1 bic.  
Bordi dritti e stampa a laser

**7**  
Carta macerata fine 400g  
Polvere fine 100g  
Acqua 1l  
Acqua di carta macerata 1 bic.  
Bordi sfrangiati e stampa a laser

**8**  
Carta macerata fine 400g  
Polvere fine 100g  
Acqua 1l  
Acqua di carta macerata 1 bic.



**CARTA BIANCA**

- 1**  
Carta macerata/strizzata 120g  
Acqua di carta macerata 450g.  
Filamenti di faggio 5g  
Paglia di Vienna 2g  
Trucioli 2g
- 2**  
Carta macerata fine 120g  
Acqua di carta macerata 450g.
- 3**  
Carta macerata fine 120g  
Acqua di carta macerata 450g.  
Paglia di Vienna sminuzzata
- 4**  
Carta macerata fine 120g  
Acqua di carta macerata 450g.  
Paglia di Vienna - filamenti

- 5**  
Carta macerata fine 120g  
Acqua di carta macerata 450g.  
Paglia di Vienna 2g
- 6**  
Carta macerata/strizzata 120g  
Acqua di carta macerata 450g.  
Filamenti di faggio 5g
- 7**  
Carta macerata/strizzata 120g  
Acqua di carta macerata 450g.  
Filamenti di faggio 5g
- 8**  
Carta macerata fine 120g  
Acqua di carta macerata 450g.  
Paglia di Vienna ad impressione

**GRANA**

- A**  
Acqua 145g  
Carta macerata grossa 80g  
Carta macerata fine 80g  
Polvere grossa 5g  
Amido 1 cuc.
- B**  
Carta macerata fine 400g  
Polvere fine 100g  
Acqua 1l  
Acqua di carta macerata 1 bic.



## Esposizione

L'esposizione ha avuto come obiettivo quello di visualizzare il processo e le fasi che ogni gruppo ha seguito durante la settimana di lavoro. Si è deciso di posizionare a terra tutte le prove svolte seguendo l'ordine logico di successione del lavoro.

Accanto alle prove fisiche abbiamo richiesto ai partecipanti di spiegare tramite delle legende i contenuti delle prove e la percentuale di scarto contenuta.

L'obiettivo finale è stato in primo luogo visualizzare nel suo insieme la conoscenza emersa durante le fasi di analisi, di progettazione fino alla realizzazione dei manufatti. In secondo luogo condividere e confrontare i risultati ottenuti dai diversi team di sviluppo e, infine, spingere gli studenti a narrare una storia di sperimentazione attraverso la configurazione e la visualizzazione degli oggetti nel loro insieme.



