REPORT AL RIENTRO DELL'ESPERIENZA DI SCAMBIO - A.A. -

_Cognome	**FIAMMENGHI**
_Nome	**FRANCESCO**
_Matricola	849654
_Anno di corso	3.L
_Corsi di studi	-
_Sezione	Design del Prodotto Industriale P5
_e-mail	francesco.fiammenghi@gmail.com
_Sede di scambio	KONSTFACK UNIVERSITY OF ARTS, CRAFT AND DESIGN
_Stato	SVEZIA
_ID ERASMUS (per sedi in EU)	S STOCKHO09
_Semestre svolto all'estero	-

Testo

Konstfack, per me, è stata molto più di un'università. Il luogo di educazione al progetto è stato il fulcro dell'esperienza: l'università rimane aperta 24 ore 7 giorni a settimana, dando la possibilità agli studenti di avere un dipartimento completamente a disposizione, sia come luogo di dibattito progettuale che come punto di interazione sociale.

Appena arrivato a Stoccolma, a metà agosto, per motivi accademici, sono approdato nello studio di Industrial Design di Johan Larsvall (IDESIGN) dove ho messo in pratica i principi e le metodologie progettuali apprese durante i miei primi due anni al Politecnico, svolgendo mansioni che comprendevano produzione di prototipi di studio, elaborazione di modelli 3D, fasi di sketches e brainstorming. Avendo la possibilità di essere coinvolto in presentazioni con aziende nelle quali è stato possibile comprendere alcune fasi a me precedentemente ignote durante il processo di progettazione. Il mio cammino presso a Konstfack è cominciato con un progetto volto alla sperimentazione di possibili fonti di luce, un approccio estremamente basato sull'imparare durante la produzione dell'artefatto, dove la progettualità e il rapporto con il workshop va di pari passo. Prima fase che è stata un'introduzione alla facilities di Konstfack, di gran lunga più articolate di quelle prima approcciate al Politecnico, disponendo di macchinari e spazi per la produzione di prototipi aperti ad ogni tipo di progettualità. Una scuola che mostra in maniera chiara i propri intenti basati sulla tangibilità degli artefatti, rimanendo comunque concept-driven, mantenendo la storica tradizione artigianale che contraddistingue la scuola.

Successivamente ho svolto un progetto chiave, pedagogicamente parlando, nell'apprendimento metodologico presso Konstfack. Il tema era quello di esplorare il range generazionale dei Nativi Digitali, inteso come un individuo che "nasce" a contatto con emergenti realtà digitali e tecnologiche, portando a compimento una proposta progettuale di matrice speculativa. Progettando speculazione attraverso un'interazione con la personas prestabilita. Il processo metodologico che mi ha inculcato l'università era basato sull'approccio costante con l'user come unica risposta all'elaborato progettuale. Alla fine del corso, io e i miei compagni, abbiamo allestito una mostra ed un successivo vernissage in università, portando a successive sessioni di conversazione e riflessione i progetti presentati.

Una delle situazioni che mi hanno colpito maggiormente sono stati i "Gruppi di Interesse". 5 gruppi, in cui ognuno di essi aveva un tema specifico organizzato da un tutor. Questi gruppi era basati sul dibattito relativo all'argomento scelto, la partecipazione a questi ritrovi era di tipo

facoltativo. Personalmente mi sono iscritto al gruppo di "Norm-Critical Design" tenuto da Cheryl Akner, dove abbiamo questionato il sistema di norme estetiche che comandano i nostri prodotti nel quotidiano, dando particolare attenzione al sistema di norme estetiche relative al Gender, discutendone al Modernat Museet nella mostra "NORMCRITIQUE".
Per la prima volta il progetto diventava fulcro di conversazione, ogni barriera linguistica/culturale spariva improvvisamente in una conversazione-dibattito che comprendeva professori, alunni ed eventuali persone esterne. Design come mezzo di avvicinamento e comprensione del prossimo, design come catalizzatore di pensieri, diversità che diventa valore aggiunto in certe circostanze.
Le lecture ricevute dopo il progetto relativo ai Nativi Digitali sono state di grande interesse; ricercatori in design contemporaneo che ponevano quesiti di carattere culturale e progettuale all'audience generando riflessioni inquiete, diventando ispirazione per alcuni, me compreso.
Il progetto finale svolto a Konstfack è stato il "Degree Project", quindi l'atto progettuale che segnava la conclusione del triennio accademico per studenti Konstfack.
L'approccio che ho avuto in questo progetto si fondava nell'utilizzare l'atto progettuale per dare profondità culturale alla mia metodologia da designer prendendo in considerazione un argomento dalle diramazioni infinite come quello del Declino della Chiesa Cattolica.
Un progetto di Experience Information Design che volveva alla generazione di dibattito attorno al tema prima menzionato, attraverso uno scenario di carattere fictional-urbanistico in cui la chiesa diventa nomade avendo perso i propri luoghi di culto per via della mancanza di fede tra i credenti. Ripartendo da micro-architetture gonfiabili in un nuovo sistema de-istituzionalizzato approcciando i credenti in maniera temporaneo, allontanandosi dallo stereotipo di chiesa opulente chiusa nella monumentalità delle cattedrali costruite in prosperità.
Un progetto che mi ha spinto all'interazione con preti, estremamente progressisti, a Stoccolma con i quali ho avuto un confronto e dibattito sul futuro della chiesa, parlando dei suo problemi contemporanei e sulla ricerca di autenticità che servirebbe per una rimobilitazione della fede cattolica tra la gente. Un processo progettuale che mi ha permesso di consultare esperti del settore, leggere scritti teologici e seguire principi di Critical e Speculative design. Il tutto cercando di progredire ad un'evoluzione delle potenzialità di design contemporaneo. Cercando di aprire nuovi scenari di conversazione e riflessione. Usando un tema profondamente culturale e astratto per rispondere alle incessanti domande di emozioni forti che provengo dalla contemporaneità in cui viviamo, scontrandomi con una realtà in cui la Religione è vista con lo stesso scetticismo con cui si guarda la magia. Quest'ultima rappresenta un nuovo interesse in fase di approfondimento lasciato da questo progetto e dalle letture di Federico Campagna : "Technic and Magic, Deconstruction of Reality" in cui ho appreso critiche e riflessioni rivolte all'usuale sviluppo tecnologico ed alla storia della tecnica, portando a delle speculazioni in cui sembra richiesto il cosidetto "Magical Thinking" da parte dei progettisti.
Un'importante esperienza al termine del progetto è stato il "degree show": due settimane nelle quali l'università si tramutava in galleria per l'esposizione dei progetti finali degli studenti al pubblico. E' stato l'ennesimo banco di prova per la mia progettualità a Stoccolma, dove il mio elaborato è stato dibattuto anche dai visitatori, dove Konstfack si è dimostrata per l'ultima volta di un'apertura mentale per me nuova, dove branche lontane a quelle di design confluivano a contribuire ad una crescita personale e progettuale. Sarò sempre grato a Konstfack per avermi aiutato a comprendere Chi posso essere come progettista, mostrandomi che c'è "vita" oltre all'industrial design.
La mia esperienza presso Konstfack non è stata meramente "universitaria", in questo caso l'educazione coincideva con la vita sociale. 15 studenti a classe con classi comunicanti in un unico dipartimento. Considerando poi che nel primo semestre la classe era circa metà composta da studenti in scambio, è stata un'esperienza fortemente multiculturale, nella quale la mia

progettualità, quindi la mia persona, è stata letteralmente contaminata dalle persone che mi circondavano Contaminazione intesa come arricchimento. Arricchimento volto ad una ricerca di uno sviluppo culturale personale, quindi progettuale.

Autorizzo al trattamento dei miei dati personali ai sensi del Decreto Legislativo n. 196/03 da parte del Politecnico di Milano.

Firma