

ESPONENTE DI RILIEVO DI UNA NUOVA METODOLOGIA PROGETTUALE, GIULIO CEPPI INTERPRETA IL RUOLO DI ARCHITETTO IN MODO INNOVATIVO E ORIGINALE.

**IL SUO LAVORO SI CONTRADDISTINGUE PER UN APPROCCIO SENSORIALE ALLA PROGETTAZIONE.**

DA ANNI, INFATTI, ATTRAVERSO LE SUE PROPOSTE (DI CUI LA PIÙ RECENTE È KMO ROAD) ALLARGA L'ORIZZONTE DELL'ARCHITETTURA, INCLUDENDovi ELEMENTI PERCETTIVI CHE SPAZIANO DALLA MUSICA ALLA GASTRONOMIA.

IL DESIGNER, NELLA VISIONE DI CEPPI, È SEMPRE PIÙ IL DEMIURGO DI UNA REALTÀ COMPLESSA, DI CUI DIPANA I FILI PER TRADURRE NEL DISEGNO LA GRANDE RICCHEZZA DELL'ESISTERE



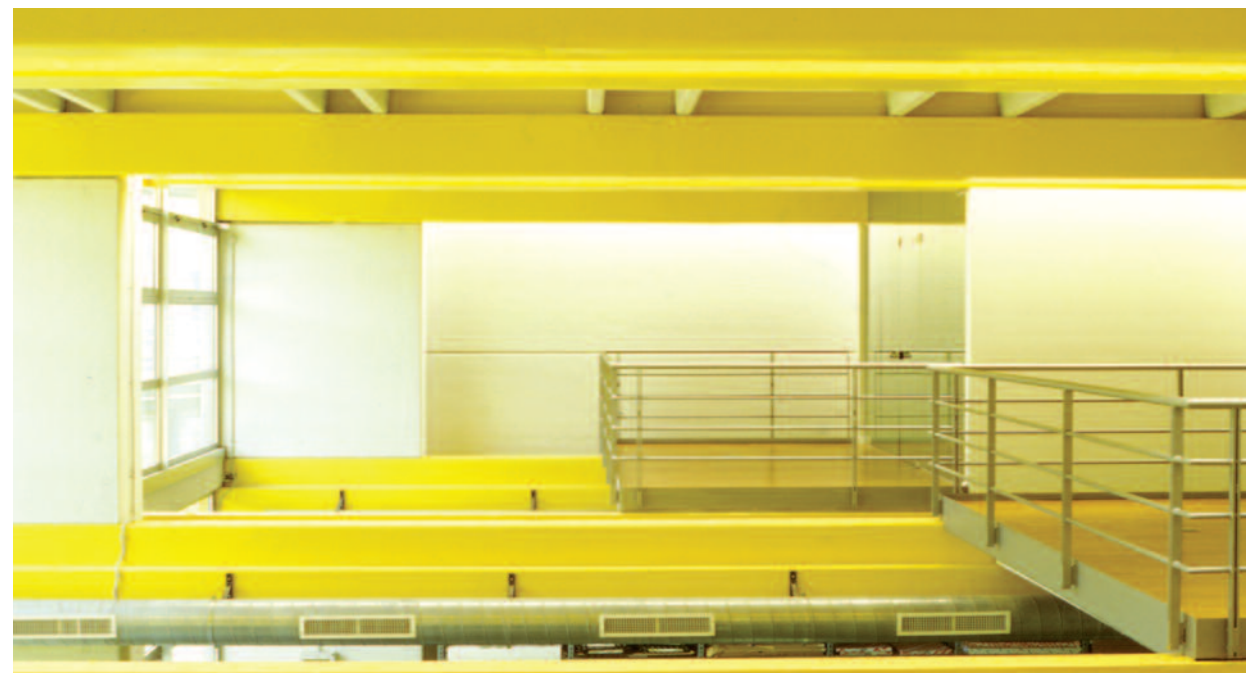
Laurea in informatica e diploma post-universitario in psichiatria. Figura eclettica, curioso dei saperi e appassionato di innovazione, **Andrea Granelli** parte da solide competenze tecnologiche ed economiche per spaziare in diversi domini: la psicologia, il design, il patrimonio culturale.

Lavora in Montedison, McKinsey, Video On Line (come braccio destro di Nicola Grauso). In Telecom Italia fa nascere tin.it rimanendone per diversi anni amministratore delegato, per poi diventare responsabile delle attività di venture capital del Gruppo Telecom e gestire, con TILab, le attività R&D di Telecom.

Direttore scientifico di Domus Academy per diversi anni, si è oggi appassionato al progetto DNA Italia, il nuovo evento per la valorizzazione e le tecnologie per i beni culturali di cui è l'ideatore (vedi retrocopertina di City Project). Attualmente è presidente di Kanso, società di consulenza che si occupa di innovazione e di customer experience

ANDREA GRANELLI INTERVISTA

# GIULIO CEPPI



Dottore in ricerca e docente di ruolo al Politecnico di Milano dal '94, Giulio Ceppi si occupa di progettazione sensoriale, design dei materiali, sviluppo di nuove tecnologie e strategie di identità. Dal '91 al '97 è stato coordinatore del Centro Ricerche Domus Academy e successivamente senior design consultant di Philips Design. Ha insegnato presso le Facoltà di Architettura di Genova, Torino, Roma e nel 2004 ha fondato il Master in Business design di Domus Academy. Nel '99 crea a Milano TOTAL TOOL, società di visioning e design strategy, oggi con sedi a Tokyo e Buenos Aires, progettando strumenti, oggetti e architetture per numerosi clienti, tra cui Auchan, Autogrill, Aversa, Comune di Venezia, Coop, Illy Caffè, Mitsubishi, Motorola, Ikea, Luceplan, Nestlé, Nike, Nissan, Pirelli RE, Torino 2006, Viacom, 3M. Autore di numerosi saggi e pubblicazioni sulla cultura di progetto, ottiene due selezioni al Compasso d'oro (2005 e 2008), il premio nazionale per l'Innovazione di ConfCommercio (2010), ed è stato inserito nella ICSID Hall of Fame (2007). Vive e lavora a Milano e sul lago di Como. [www.totaltool.it](http://www.totaltool.it)



Pagina precedente:

#### GRAFICHE COLA, Lecco (1995)

Nuovo stabilimento tipografico realizzato con sistemi prefabbricati a doppio binario per il massimo sfruttamento della luce naturale negli ambienti di lavoro. Forte presenza dei cromatismi caldi per il bilanciamento ottico delle temperature di luce sui fogli macchina.

#### SILEA, Valmadrera (2000)

Nuova sede e riqualificazione degli spazi verdi di pertinenza di un impianto di termovalorizzazione. Edificio ad impatto 0 che recupera le acque di risulta e con pompe di calore garantisce la corretta climatizzazione. Uso pubblico del parco con esempi di fitodepurazione e riuso delle acque piovane.



**LEUCI, Lecco, 2005** Ristorante aziendale per un'azienda di lampadine e corpi illuminanti, realizzato in lastre di vetro colorate per esaltare il policromatismo della luce e il valore portante del vetro. Disegno su misura di tutti gli arredi ed accessori.

**AUTOGRILL, Ravenna, 2009** Primo locale per ristorazione autostradale in classe A con impatto zero. Geotermia, tetto verde, illuminazione a led, risparmio d'acqua. Costruzione in blocchi di EPS. Certificazione Design for All.

#### Come è cambiato (se è cambiato) il mestiere dell'architetto oggi?

Negli ultimi anni il ruolo dell'architetto e del progettista urbano si é modificato radicalmente ed ancora più si trasformerà nel decennio a venire. La cultura degli architetti, eccessivamente autoriferita e chiusa in se stessa, è destinata a ibridarsi con le dimensioni relazionali e gestionali, da troppo tempo relegate in secondo piano, come qualcosa di non necessario al progetto, tecnico e specialistico, estraneo al linguaggio formale ed estetico di cui l'architetto si sentiva il massimo interprete e responsabile. Oggi la qualità dell'architettura non può stare solo in scelte estetiche, nella formulazione di uno stile o di un modello formale: si tratterebbe di architettura compositiva e astratta, "retinica", ovvero limitata ad una percezione bidimensionale e puramente figurativa dello spazio, senza la volontà di concepirne la vita e le trasformazioni nel tempo, le dinamiche attive e complesse che lo rendono poi di fatto abitabile. Oggi si rende necessaria una nuova figura di progettista che catalizzi e coordini diverse professionalità e diversi attori sociali coinvolti nel progetto, rispondendo attivamente alla crescente domanda di benessere e riducendo l'impatto ambientale negativo delle attività umane, rigenerando e valorizzando la qualità sociale delle città: in altre parole un professionista che sappia visualizzare e materializzare le qualità relazionali implicite nell'architettura. Tale approccio implica il superamento delle scale disciplinari e dimensionali dell'urbanistica, dell'architettura e del design, e propone invece una dimensione in cui la piccola e la grande scala coincidono.

#### Quanto è importante, oggi, che l'architetto sia anche designer?

L'architettura ha sempre considerato il design una scienza minore ma oggi deve fortemente ricredersi. Non è un problema di scala o di dimensione, nemmeno di quantità e numeri ma di metodo. Oggi il design insegna all'architettura a sviluppare una diversa sensibilità. Infatti il problema della nuova figura strategica del progettista non è tanto "fare", rispondendo alle quantità in gioco, ma piuttosto proporre ed organizzare, interpretare la qualità degli scambi e delle relazioni, in un mondo dove lo spazio delle mediazioni simboliche è in continua crescita. L'architettura è da intendersi come strumento di gestione, un mezzo di analisi qualitativa e di regolazione attiva di processi, di organizzazione della complessità.

Design dei servizi, gestione del bilancio energetico e del ciclo di vita di risorse e materiali, programmazione degli sviluppi nel tempo, programmazione della flessibilità di applicazione e adattamento nel tempo, integrazione con le nuove tecnologie e piattaforme IT, sono attività che stanno a monte del progetto e ne decretano oggi il successo e la durata. In tal direzione il design dà sempre maggiore attenzione al consumo, al tempo, alla stagionalità, al mercato e oramai anche l'architettura deve confrontarsi con tali variabili di progetto.

#### Nella tua carriera professionale e accademica hai molto insistito sulla polisensorialità: perché?

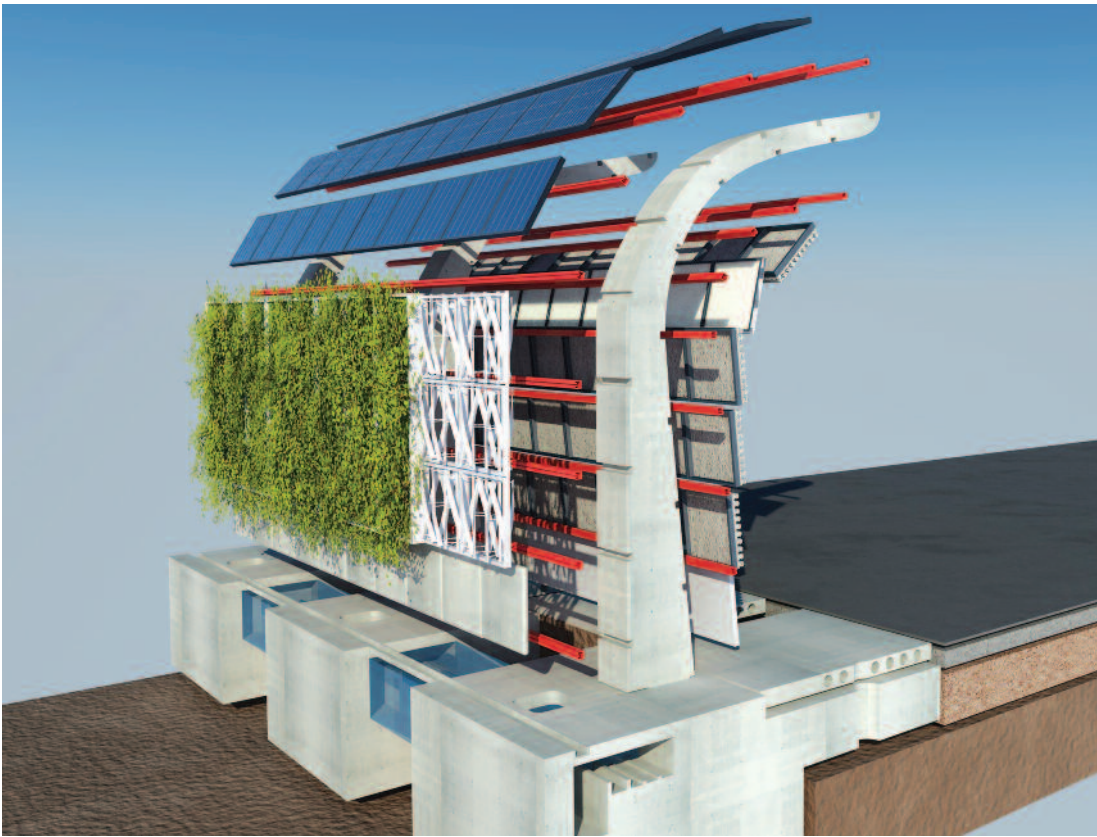
Saper percepire per poter progettare: la nostra cultura occidentale, intrisa di geometria e controllo formale, mostra la sua povertà espressiva nel momento in cui ci chiediamo quale sia l'acustica di un dato ambiente, o quali gli effetti della luce e cosa cambi percettivamente inserendo un colore o quell'altro. I nostri sistemi di rappresentazione grafica, tramite prospettive, assonometrie, proiezioni e sezioni ci permettono un grandissimo e raffinato controllo formale della realtà, consentendoci di definirne la natura oggettiva e commensurabile, ma assai poco ci aiutano per tutto quanto coinvolge gli aspetti soft e soggettivi, le qualità legate alla percezione energetica e sensoriale del mondo. Come progettisti abbiamo grandi occhi, freddi e razionali, ma i nostri sensi sono atrofizzati a livello acustico, olfattivo, luminoso e cromatico, poiché gli strumenti che possediamo per la loro rappresentazione sono limitati e sottosviluppati. E' una dimensione cognitiva. L'antropologia culturale recente ci ha insegnato che se non abbiamo le parole, gli aggettivi per descrivere una determinata dimensione sensoriale, non siamo in grado di percepirla e di trasmetterla a terzi. Il movimento "Slow Food" ha lavorato molto sulla rieducazione sensoriale, come ho avuto occasione di fare insieme a Giacomo Mojoli da oltre dieci anni nei nostri corsi al Politecnico di Milano, dove si ragiona sul colore di un vino, sul suono di una portiera d'auto, sul retrogusto del cioccolato, sulla tattilità di una vicugna, qualità che rendono il mondo ricco e diverso, per evitare i rischi di un appiattimento che vorremmo invece combattere con una biodiversità culturale e fenomenica.

**Una riscoperta della sensorialità, quindi, che implica anche un diverso linguaggio progettuale...**

Abbiamo bisogno di grammatiche sensoriali nuove e concrete, di rimpossessarci degli strumenti di progetto che abbiamo forse perduto, o di inventarcene di nuovi quando ci sembra che i vecchi siano insufficienti. Non si tratta infatti di fare della nostalgia, dichiarando l'ennesima perdita di sensibilità e saperi passati, ma di attrezzare il nostro bagaglio tecnico e culturale per affrontare quanto la crescita tecnologica ci impone, contrastando la platezza patinata di tanta architettura d'oggi, con la ricerca di qualità d'uso profonde e durature. Non è infatti il controllo sensoriale totale, inteso come "iperconfezionamento artificiale" dell'architettura che si vuole qui intendere: per qualità sensoriali intendiamo un percorso di ricerca progettuale che ridefinisce contesti d'uso e di esperienza nuovi per l'architettura, spazi capaci di restituire all'uomo la consapevolezza di essere un sistema percipiente attivo e reattivo. La sensorialità non deve essere la tecnica subliminale per il totale bagno nel gusto artificiale corrente, americanizzando l'ideale avanguardistico della GesamtkunstWerk, dell'opera d'arte totale. E', semmai, veicolo di esperienza verso la realtà, occasione di rieducazione a modi e ritmi percettivi che abbiamo perduto. Per fare questo è necessario inventarsi gli strumenti di progetto, prendendo a prestito da discipline artistiche e scientifiche e importando dentro la professione dell'architetto e del designer saperi di altri mondi, dalla musica alla gastronomia. Compito nostro è fare proprio quanto elaborato da altri e restituirlo narrativamente in forma spaziale, in un racconto architettonico che includa l'uomo e lo ricerchi, e non che lo ammaestri formalmente e basta. Il disegno sensoriale del mondo è quindi la gestione di un sistema aperto, fatto di ascolto attento, di pratiche di notazione e scelte progettuali spesso invisibili, ma che lasciano tracce profonde.

#### Il tuo punto di vista sull'innovazione. Quanto conta oggi?

Vorrei intendere l'innovazione come un concetto non eclatante e dirompente, ma come una dimensione personale, intima, etica e quasi spirituale. Mi spiego. Credo che lo sforzo di autodefinizione continua sia parte intrinseca e vitale della professione del progettista e che in ciò risieda la sua peculiarità. Ho incominciato, come molti progettisti, dando risposte puntuali e mirate a problemi precisi, risolvendo questioni poste da terzi ed in qualche modo "note", dove devi dare prova di brillantezza sorprendendo il committente con una soluzione eccentrica ma cal-



**TOTAL TOOL, Km0 Road, 2010** Creazione di compagine e concept per nuova infrastruttura stradale ad impatto ambientale ridotto e a produzione di energia rinnovabile. Partecipazione alla XII Biennale di Venezia e ad Expo 2010 Shanghai. Premio Confcommercio per l'innovazione 2010.

zante, creativa ma felice. Credo che per molti il design consista in tale processo e in parte lo è anche per me quando si tratta di progettare un oggetto specifico, di rispondere ad una domanda formulata. Progressivamente e parallelamente si è invece sviluppata in me un'altra attitudine, che consiste non tanto nel "dare risposte a questioni note", ma piuttosto nel "formulare nuove domande", nel ricercare nuovi problemi, ottenendo che questi processi si trasformino in opportunità di business e che vengano riconosciuti come portatori di valore culturale dai più. Alla Domus Academy, dove con Antonio Petrillo ho imparato questo approccio, si parlava allora di problem setting piuttosto che di problem solving, e tale è stata l'intenzione quando per la prima volta ho sentito nominare il Design Primario, il Design dei Materiali, il Design delle Interfacce, il Design dei Servizi. Così è stato anche quando abbiamo cominciato a lavorare sul concetto di Business design e poi di Venture design.

#### Quali sono, a tuo avviso, le innovazioni di cui una città ha più bisogno? Come queste tecnologie possono (ri)definire la città contemporanea?

Parlando dell'Italia, credo che servano pensiero e capacità di fare, non tecnologia. Al progettista, deviato negli ultimi decenni dal narcisismo e dal feticismo formale, tocca il compito di occuparsi nuovamente della gestione e dei processi, delle economie produttive, come accadeva in passato, quando ad esempio l'architetto era responsabile dell'economia diretta di un cantiere in tutti i suoi aspetti e la capacità di risolvere la componente economica e finanziaria di una realizzazione non era puramente una cifra da rispettare in senso astratto e matematico, ma un'azione di relazione e gestione di dimensioni sociali, culturali, produttive e tecniche. Senza tale atteggiamento in passato non avremmo avuto cattedrali gotiche o capolavori come quelli di un Brunelleschi o di un Michelangelo, abili imprenditori oltre che artisti ecelsi (Vasari). La capacità quindi di "produrre il progetto" torna ad essere centrale e prioritaria e non si risolve dichiarandosi imprenditori da un lato o creativi dall'altro, illudendosi di saper invertire dei ruoli: si tratta invece di far dialogare insieme saperi e culture specialistiche complementari, avendo chiari principi condivisi e accettati tra le parti. Quanto stiamo facendo con KMOroad (vedi CityProject 25 ndr) è

mettere operativamente intorno ad un tavolo comune soggetti diversi, complementari e non concorrenziali, e chiedere loro di applicare le loro competenze intorno ad una nuova business idea: il progetto guida, il design thinking propone, ma servono poi le competenze di altri per la concretizzazione della vision e la creazione di una newco o di una compagine nuova per gestirne lo sviluppo e la commercializzazione finale. Se l'uomo deve tornare ad essere artigiano (Sennett), anche il progettista deve "farsi imprenditore", costruendo con altri dei nuovi modelli di sviluppo sostenibili e condivisi, innovativi perché partecipati.

#### Parlami di KMOroad: come lo hai concepito? Com'è la risposta del mercato ad oggi?

KMOroad è un concept per un sistema-strada che si comporta come un organismo, con un proprio metabolismo interno, capace di interagire con il contesto ambientale esterno e di trarne vantaggi operativi, anche in termini di sicurezza e di futura gestione economica: la strada da puro costo si trasforma in risorsa energetica, contribuendo alla sicurezza e all'integrazione attiva di diversi funzioni. Ribaltando l'idea di strada come elemento ambientalmente aggressivo, ho pensato ad un progetto in grado di trasformarla addirittura in una sorgente energetica, che sfrutta sia i fattori naturali come il sole e il vento, sia il passaggio degli autoveicoli, per produrre energia pulita e rinnovabile.

#### Possiamo considerare KMOroad come caso emblematico di Venture Design. Ci spieghi meglio questo concetto?

L'innovazione va generata con la consapevolezza della sua funzione di vantaggio competitivo, e quindi sempre più spesso va sviluppata con le aziende, con il sistema economico e gli attori pubblici: è il presupposto da cui parte il metodo Venture Design, con cui TOTAL TOOL mette a punto i propri progetti. Il venture design implica che l'idea generi e guidi il business e che l'imprenditoria prenda le forme adatte a materializzare e supportare l'input creativo e valoriale iniziale, non viceversa. Le 10 imprese che abbiamo messo intorno al tavolo per il progetto KMOroad si spiegano proprio in base a questa logica. Si è parlato in tal senso anche di Epigenetica del Design, come capacità di progettare il DNA delle cose, di definire regole e processi nel rispetto di un'evoluzione aperta e possibile, non forzata e obbli-



**QFREE, Londra, 2008** Creazione di un sistema aperto di soluzioni tecniche e formali per l'ambientazione urbana dei sistemi di pagamento elettronico. Progetto applicativo per i sistemi controllo e gestione del decongestion charge per il comune di Londra. Selezione Compasso d'oro 2009.

gata dalle logiche della crescita finanziaria. KMOroad è un sistema aperto, un kit di tecnologie e prestazioni che si gestisce secondo l'occasione ed il contesto. Allora quanto si vuole proporre con il concetto di venture Design è che il capitale segue l'idea, e che il capitale non deve produrre capitale in un gioco autoriflessivo e puramente speculativo, come avvenuto appunto nell'era del venture capitalism: l'impresa nasce dalle idee (Bucci) e la sua sostenibilità economica ne è premessa ed obiettivo al tempo stesso. Non è la finanza che produce ricchezza, ma la creatività che trasforma la finanza. L'espressione "finanza creativa", sinonimo di trasgressione etica e di truffa, va cancellata, per parlare solo di "finanza della creatività", di come sostenere progetti validi sul piano sociale, ambientale ed economico.

#### Come vedi il tema della sostenibilità e del verde nelle città? moda o necessità?

Oltre venti anni fa, insieme ad Ezio Manzini, parlammo di Ecologia dell'Artificiale, con l'obiettivo di rovesciare la visione romantica ed ottocentesca, passiva ed idealizzata della dicotomia tra natura e città, che non si risolve certo con la moda del "giardino verticale", per capirsi. Oggi il tema rientra in quella che abbiamo definito come Sensorialità Sostenibile, ovvero una nuova dimensione in cui l'individuo emerge finalmente come gestore della scena ambientale, poiché nel nostro egoismo sociale non esiste ambiente migliore se non vi è un uomo migliore. L'aggiunta della parola "sensorialità" vuole togliere a "sostenibilità" quel calvinismo autodlesionista che ha in passato connotato spesso la cultura verde e ambientalista, ponendo invece al centro la godibilità responsabile e cosciente dell'intero sistema, naturale ed artificiale che sia, passando attraverso la coscienza critica e i valori etici della cultura Slow. Speriamo che in futuro le città possano essere un ambiente migliore, poiché ne vogliamo assaporare (e quindi preservare e produrre) le parti migliori, e non solo per la paura dell'autodistruzione o di apocalittiche conclusioni planetarie: il progetto del futuro, che si materializza poi nella nostra attività quotidiana, guarda innanzitutto alla Storia, non solo alla Tecnica. Come progettista posso solo farmi questo augurio, sapendo che il progettare è un'attitudine Slow, complessa socialmente, sensorialmente, una necessità alla ricerca continua del suo stesso equilibrio, come per ogni forma di vita del pianeta.



## ALDESA (Spagna), Las Palmas de Gran Canaria, 2002

Metaprogetto del parco eolico di Aguimes, caratterizzato da una forte connotazione cromatica. Il contesto industriale circostante ha generato un linguaggio totemico e fortemente autoreferenziale.

