

DT2 Design Toolkit for Design Teaching

La progettazione del laboratorio

Strumenti, tempi, spazi

a cura di Marianna Ascolese, Alberto Calderoni
e Viviana Saitto



 MIMESIS EDIZIONI

DT2

LA PROGETTAZIONE DEL LABORATORIO.

STRUMENTI, TEMPI, SPAZI

a cura di Marianna Ascolese, Alberto Calderoni
e Viviana Saitto

Il laboratorio di progettazione architettonica si configura come un dispositivo pedagogico capace di indirizzare l'insegnamento del progetto verso una comprensione articolata delle diverse scale dell'ambiente costruito e naturale. Il volume ne indaga la funzione attraverso una ricognizione di alcune pratiche didattiche sviluppate presso il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Napoli "Federico II", organizzate intorno a tre nuclei tematici – gli strumenti operativi, i tempi e i ritmi dell'apprendimento, gli spazi nei quali tali relazioni si concretizzano – che convergono in un campo unitario, dove dimensione teorica e prassi si alimentano reciprocamente. Da tale intreccio emergono approcci formativi situati, nei quali il progetto di architettura si configura come pratica critica e responsabilità civica, più incline a generare interrogativi che a fornire risposte definitive.

COLLANA

DT2. A Design Toolkit for Design Teaching, vol. 04

EDITORE

Mimesis Edizioni (Milano – Udine)
www.mimesisedizioni.it
mimesis@mimesisedizioni.it

ISBN

979122324883 (online) – 979122324845 (stampa)

DOI

10.7413/1234-1234067

PRIMA EDIZIONE

Settembre 2025

© 2025 – Mim Edizioni SRL

Piazza Don Enrico Mapelli, 75 – 20099
Sesto San Giovanni (MI)
Phone: +39 02 24861657 / 24416383

Immagini, elaborazioni grafiche e testi

© Gli Autori

Il presente volume è stato realizzato nell'ambito del progetto DT*2 – Le domande della ripresa e le risposte formative: Indicazioni per il progetto della didattica del progetto, finanziato dall'Unione Europea – Next Generation EU, visto il D.D. n. 104 del 02/02/2022 (Bando PRIN 2022), nell'ambito del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, Missione 4 Istruzione e ricerca – Componente 2 Dalla ricerca all'impresa – Investimento 1.1. Decreto di ammissione del Ministero dell'Università e della Ricerca (MUR) nr. 0001079 del 19/07/2023. Numero protocollo di progetto: 202232Y8YA, CUP: D53D23014730001. Il libro è disponibile anche in accesso aperto.

This is an open access publication distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY-NC-ND 4.0).

COLLANA DT2

DT2 è un progetto editoriale, una piattaforma di scambio e uno spazio informativo sul ruolo della formazione architettonica in un periodo segnato da molteplici crisi. Il suo obiettivo è capire come promuovere fra i futuri architetti una visione critica del progetto che superi la tradizionale separazione delle conoscenze specialistiche in questo campo. Per questo, si concentra sul luogo specifico in cui il progetto viene insegnato nella sua dimensione integrata – il laboratorio di progettazione – e ne studia la possibile riformulazione in base alle diverse domande emergenti.

Collana attivata nell'ambito del PRIN DT2 – Le domande della ripresa e le risposte formative: Indicazioni per il progetto della didattica del progetto. Call 2022. Unità di ricerca: Politecnico di Milano, Università degli Studi di Napoli "Federico II".

DIRETTA DA

Jacopo Leveratto
Politecnico di Milano
Alberto Calderoni
Università degli Studi di Napoli "Federico II"

COMITATO SCIENTIFICO

Marianna Ascolese
Università degli Studi di Napoli "Federico II"
Viola Bertini
Sapienza Università di Roma
Tommaso Brighenti
Politecnico di Milano
Daniele Campobenedetto
Politecnico di Torino
Tiziano De Venuto
Politecnico di Bari
Jacopo Galli
Università Iuav di Venezia
Fabio Guarerra
Università degli Studi di Palermo
Andrea Iorio
Università Iuav di Venezia
Luca Porqueddu
Sapienza Università di Roma
Viviana Saitto
Università degli Studi di Napoli "Federico II"

PROGETTO GRAFICO

studio obelo
Claude Marzotto
Maia Sambonet
Giorgia Florenzano



POLITECNICO
MILANO 1863

DIPARTIMENTO DI ARCHITETTURA
E STUDI URBANI

Ogni volume della collana è sottoposto alla revisione di referees scelti tra i componenti del Comitato scientifico.



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



**Ministero
dell'Università
e della Ricerca**



Italiadomani
PIANO NAZIONALE
DI RIPRESA E RESILIENZA



DT2 Design Toolkit for Design Teaching

La progettazione del laboratorio

Strumenti, tempi, spazi

a cura di Marianna Ascolese, Alberto Calderoni
e Viviana Saitto

Osservatorio Italia, all'interno della collana editoriale DT2, raccoglie un repertorio di esperienze condotte in una selezione di laboratori di progettazione architettonica guidati da docenti di una specifica generazione con l'intento di approfondire un orizzonte accademico più vicino alle nuove generazioni di studenti e, al tempo stesso, con una più marcata propensione a sollecitare nuove riflessioni critiche sulla disciplina del progetto. In particolare, la ricerca si è concentrata su alcuni atenei italiani – Politecnico di Bari, Politecnico di Milano, Università degli Studi di Napoli “Federico II”, Università di Palermo, Sapienza Università di Roma, Politecnico di Torino, Università Ca' Foscari di Venezia. Ogni volume, presentando riflessioni su specifiche modalità didattiche, esplicitandone le premesse e, caso per caso, presentandone gli esiti, intende affrontare una questione centrale alla didattica dell'architettura oggi: che valore e che definizione ci si propone di dare all'insegnare a progettare? L'obiettivo della serie è misurare il grado di innovazione e sperimentazione pedagogica di tali esperienze, restituendo un quadro di approcci metodologici e temi ricorrenti. Attraverso una mappatura su scala nazionale di alcune modalità didattiche espresse in un circoscritto insieme di laboratori di progettazione architettonica, vengono messi in relazione esiti e obiettivi formativi, strumenti e possibilità offerte dagli ordinamenti dei corsi di studio, insieme ai requisiti richiesti dal mercato professionale e agli indispensabili orientamenti culturali che sostengono le pratiche didattiche verificando la corrispondenza tra metodi adottati e risultati di apprendimento.

Osservatorio Italia si compone come sintesi di un indirizzo collettivo: voci spesso convergenti verso obiettivi condivisi, talvolta divergenti, che nel loro attrito delineano i tratti di ciò che, in Italia, continua a essere riconosciuto come “scuola”. La specificità dell'insegnamento in Italia emerge per indizi: attenzione al contesto, intersezione tra ricerca teorica e pratica del progetto, centralità del laboratorio come campo aperto in cui prova ed errore, prototipi, strumenti digitali e saperi tecnici e umanistici si intrecciano. Muovendosi non con l'intento di giungere a conclusioni definitive o a paradigmi procedurali, bensì con l'obiettivo di ampliare lo spettro delle argomentazioni connesse alla pedagogia del progetto, questa ricerca si configura come un'indagine in itinere, guidata da un approccio volutamente aperto che mira a individuare questioni che richiedono successive e più sistematiche investigazioni, configurandosi come generatore di un campo di riflessioni utili a orientare futuri programmi di ricerca.

Premesse

6

Osservare, indagare,
sperimentare

Marianna Ascolese, Alberto Calderoni,
Viviana Saitto

12

Il tavolo degli attrezzi

Marianna Ascolese

22

Una questione di tempo

Alberto Calderoni

30

L'aula e la città.

Viviana Saitto

Esperienze

38

Abitare il laboratorio

Marianna Ascolese

50

Progettare la didattica
del progetto

Francesca Coppolino

58

Tre laboratori 2. La didattica
della ricerca progettuale

Adriana Bernieri

66

Il Laboratorio, un campo aperto
a molteplici configurazioni

Daniela Buonanno

74

Allenare lo sguardo,
educare la mano

Alberto Calderoni

84

Praticare la realtà,
traguardare l'orizzonte

Bruna Di Palma

92

La storia e la città come
strumenti di progetto

Gianluigi Freda

96

Il laboratorio 3. Percorsi
per un'autonomia critica

Paola Galante

106

Il processo è più importante
del risultato?

Orfina Fatigato

114

Il laboratorio come porto,
arena, casa

Giovangiuseppe Vannelli

122

Il laboratorio del progetto di
interni: un dispositivo relazionale

Viviana Saitto

Apparati

136

Architettura e città: le sedi
del Dipartimento di Architettura
di Napoli

a cura di Salvatore Pesarino

158

Indice degli autori

Il laboratorio del progetto di interni: un dispositivo relazionale

Viviana Saitto

Insegnare Architettura degli Interni in un corso di studi in Design è un'operazione complessa e delicata per una serie di ragioni che riguardano tanto l'oggetto stesso dell'insegnamento quanto le modalità della sua trasmissione. La complessità risiede innanzitutto nella natura interdisciplinare di quest'ultimo, che si nutre della relazione tra saperi eterogenei – come la sociologia, l'estetica, gli studi sulla percezione – e che, da un punto di vista operativo, rappresenta un momento specifico del processo progettuale: quello in cui, assumendo l'essere umano come centro della fruizione, l'architettura viene osservata dall'interno.

In questo senso, la didattica è chiamata a fornire agli studenti strumenti critici e operativi che consentano di comprendere lo spazio non solo come contenitore di funzioni, ma come costruzione culturale complessa, capace di produrre significati, identità e forme di abitabilità. Un processo formativo che tiene insieme teoria e progetto, riflessione critica e sperimentazione, senza mai perdere di vista la dimensione concreta dello spazio e le sue implicazioni sociali.

Nel quadro della progressiva frammentazione dei corsi di studio nelle scuole di Architettura, i percorsi in Design hanno acquisito un ruolo significativo nell'offerta formativa nazionale, ponendosi consapevolmente in continuità, ma anche in distinzione, rispetto a quelli di Architettura sia per gli ambiti disciplinari di riferimento che per i profili professionali che intendono formare. Il Design, infatti, ha affermato la sua distanza dalla tradizionale definizione di disegno industriale, assumendo piuttosto i contorni di un approccio culturale e progettuale in senso ampio: non solo disciplina tecnica, ma modalità di pensiero e di interpretazione della realtà.

Ne consegue che i corsi di *Interior design*, in questi percorsi, non hanno l'obiettivo di fornire agli allievi gli strumenti necessari per arredare e rendere funzionale un ambiente, ma mirano alla formazione di una sensibilità spaziale, alla capacità di percepire e interpretare lo spazio prima ancora di modificarlo. Questo aspetto rende l'insegnamento particolarmente delicato: non si tratta soltanto di trasmettere nozioni tecniche o metodologiche, ma di stimolare negli studenti un'attitudine critica e percettiva, allenare lo sguardo e l'ascolto. È un'operazione che richiede la costruzione di percorsi didattici specifici, in grado di tenere insieme esperienze differenti, di conoscenza, confronto e sperimentazione, utili a sviluppare progressivamente la capacità di comprendere e governare la complessità dello spazio.

Nel secondo semestre del primo anno del Corso di Laurea Triennale in Design per la Comunità, il Laboratorio del progetto di interni – integrato al corso di Design per la percezione→1 – ha indagato nell'a.a. 2024/2025 la triade prossemica corpo/spazio/oggetto attraverso la progettazione di un rifugio temporaneo per umani e non umani nell'Oasi dei Variconi a Castel Volturno. Il corso è stato articolato in tre fasi, una prima di analisi, una di conoscenza e narrazione del sito di intervento, grazie anche a un workshop a cura di Miguel Mesa del Castillo Clavel e Ester Gisbert Alemany dell'Universidad de Alicante, e una di progetto con cui verificare quanto appreso.

Analisi. Metafore di interni

Nell'ambito delle discipline degli interni si preferisce parlare di *interiorità* piuttosto che di *internità*. Il termine *interno* rimanda infatti a uno spazio delimitato, a una parte circoscritta dell'architettura, descrivibile in termini puramente fisici e funzionali. La nozione di *interiore*, invece, amplia e arricchisce la prospettiva: oltre a identificare uno spazio concreto, ne mette in luce la profondità simbolica e percettiva, collegandolo alla sfera intima, spirituale e conoscitiva dell'individuo. Non si riferisce quindi soltanto alla configurazione materiale degli ambienti, ma alla capacità che questi hanno di generare significati, emozioni e relazioni, restituendo così un'esperienza abitativa che va oltre la semplice dimensione spaziale→2. Per aiutare gli studenti a comprendere il reale significato di interno, si è scelto di organizzare un esercizio di conoscenza, analisi e restituzione grafica delle *Metafore* che Ettore Sottsass ha progettato tra il 1972 e il 1979→3.

- 1 Il modulo di Design per la percezione per l'anno accademico 2024/2025 è stato coordinato dal prof. Ramon Rispoli. Le due parti di cui il laboratorio si compone sono coerentemente integrate.
- 2 Questa distinzione tra interno e interiore trova un ulteriore riscontro sul piano linguistico: il superlativo assoluto di *interno* è infatti *intimo*. Ne deriva che il termine non si limita a indicare un luogo spazialmente delimitato, ma nella sua forma intensiva rimanda direttamente alla dimensione più profonda e personale, rafforzando l'idea che l'interiorità non riguardi solo lo spazio fisico, bensì la sfera intima e conoscitiva dell'individuo.
- 3 È importante segnalare che l'esercizio trae ispirazione dal laboratorio sperimentale *Altre Metafore* di Davide Fabio Colaci presso la Scuola di Architettura del Politecnico di Milano. Il laboratorio ha ripercorso la ricerca che Ettore Sottsass ha avviato all'inizio degli anni Settanta con gli *Appunti spaziali*,

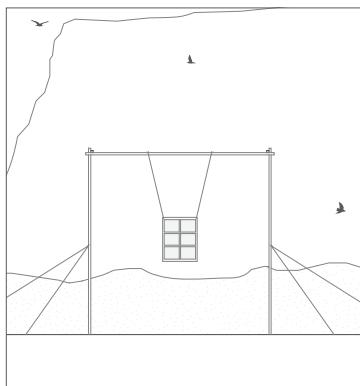
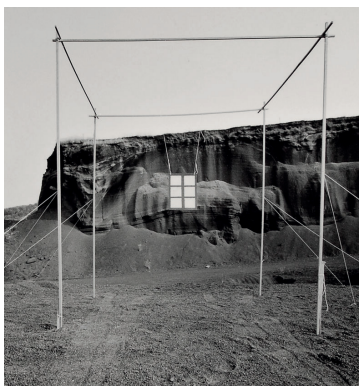
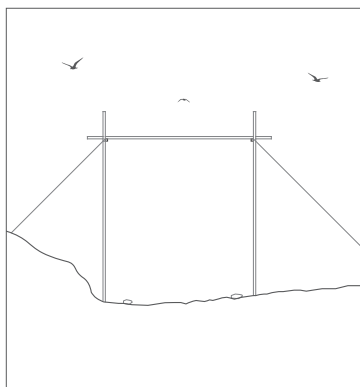
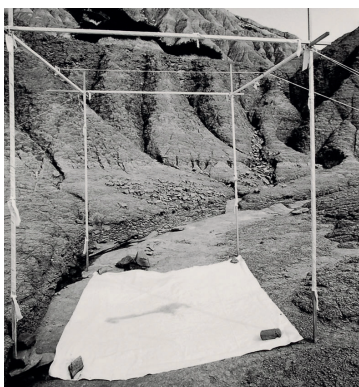
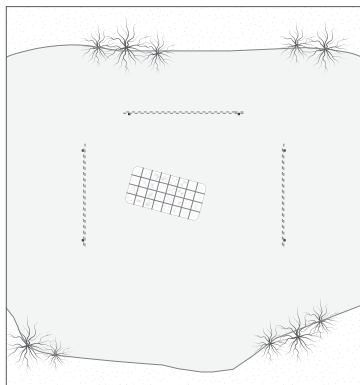


Fig. 1: Dall'alto verso il basso: *Disegno di una delle mille sale d'aspetto dove consumerai la tua vita* (1976), analisi e ridisegno di Giorgia Bellucci, Ismaele Ikmaïs; *In ogni stanza c'è il fantasma del sesso* (1973), analisi e ridisegno di Elisa Cifrati, Rosaria Cardillo; *Architettura virtuale* (1973), analisi e ridisegno di Gemma Farina, Luca Barile.

Le installazioni pensate da Sottsass suggeriscono la necessità di un superamento dei margini costruiti e propongono nuove relazioni con il paesaggio, con l'altro. Non è un caso che alcuni dei titoli con cui le immagini sono state nel tempo catalogate si riferiscano agli abitanti della Terra – *Disegni per i destini dell'uomo*, *Disegni per i diritti dell'uomo*, *Disegni per le necessità degli animali* – e alla necessità di un rinnovato dialogo con la natura.

Le metafore rappresentano per Sottsass un dispositivo fondamentale per ampliare il campo del design oltre la sua dimensione funzionale e tecnica. Attraverso la metafora, l'oggetto quotidiano si carica di senso e si trasforma in un segno capace di evocare il corpo, il rito, la memoria, il viaggio, l'erotismo o il paesaggio. Non sono semplici ornamenti linguistici, ma veri e propri strumenti progettuali: un mezzo per trascrivere frammenti di esperienza umana e restituire al progetto un valore culturale e simbolico.

Se il design, attraverso le metafore, può rendere visibile la dimensione immateriale della vita quotidiana, allo stesso modo l'architettura degli interni può servirsi delle metafore per interpretare e raccontare lo spazio abitato. La metafora diventa così un metodo conoscitivo: non descrive lo spazio in termini meramente geometrici o funzionali, ma lo svela come luogo di esperienze, di narrazioni e di relazioni.

Le dodici installazioni → 4 selezionate sono state assegnate a coppie di partecipanti, chiamate ad analizzarle e restituirle geometricamente – in pianta e prospetto o sezione – alla scala 1: 50. L'operazione di ridisegno, solo in apparenza banale, ha richiesto un'accurata interpretazione del materiale iconografico: le metafore, documentate da fotografie (per lo più in bianco e nero) e da una frase esplicativa, sono state indagate nel dettaglio per poter essere tradotte in disegni coerenti. Un lavoro che ha reso necessaria la comprensione delle caratteristiche del luogo, la ricostruzione del sistema strutturale (ove

architetture provvisorie inserite nel paesaggio vulcanico dell'isola di Lanzarote, attraverso le quali il designer ha indagato la domanda che costituisce il nucleo problematico della sua riflessione progettuale. Per approfondimenti: <https://davidfabicolaci.it/work/altre-metafore-2/>.

4 Le metafore selezionate sono quelle che meglio interpretano alcuni dei temi fondamentali della disciplina degli interni – rapporto interno/esterno, spazio/oggetti, attraversamento, soglia, accoglienza, raccoglimento – offrendo un quadro interpretativo che valorizza la dimensione culturale e percettiva dello spazio.

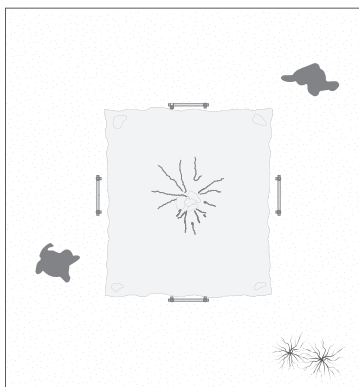
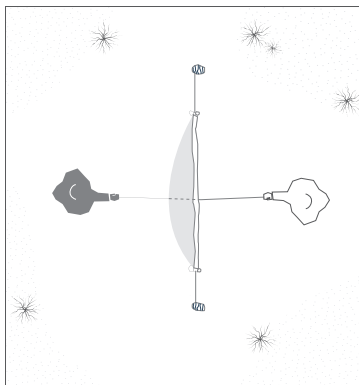


Fig. 2: Dall'alto verso il basso: *Siamo tutti creature di un conflitto interiore. Quale lato regge il tuo equilibrio?*, progetto di Giorgia Bellucci, Simona Bettini, Domenico De Cicco, Ismaele Ikmais; *C'è sempre uno spazio dove manifestare la profondità del proprio dolore*, progetto di Sofia Ardito, Rosaria Cardillo, Elisa Cifrati, Chiara Izzo; *Lo spazio oltre noi stessi*, progetto di Roberta Ascione, Raffaella Capiello, Gaia Ciervo, Giulia Maria Ignelzi.



Fig. 3: Metafore in costruzione sulla spiaggia dell'Oasi dei Variconi a Castel Volturno.

presente) e l'assetto degli oggetti, individuando volta per volta l'elemento di riferimento metrico capace di impostare le proporzioni dell'intera configurazione.

Completata la fase di restituzione grafica, gli studenti hanno elaborato una loro installazione, fondata sul lavoro di Sottsass e sull'analisi critica dell'area di studio. L'elaborato, rappresentato anch'esso geometricamente e accompagnato da una frase esplicativa dell'idea di fondo, è stato successivamente costruito al vero nell'area di progetto, con i frammenti lignei di varie dimensioni che il mare accumula lungo la spiaggia dell'Oasi dei Variconi → 5. La spiaggia domizia si è così trasformata per un giorno in un'aula a cielo aperto, teatro di un'esperienza che ha promosso una riflessione lenta e attenta sullo spazio, sul suo significato e sugli elementi che lo costituiscono.

Generare metafore nell'insegnamento e nello studio dell'architettura degli interni significa quindi stimolare una lettura critica e sensibile dello spazio. Paragonare un interno a un corpo, a un paesaggio, a una memoria condivisa o a un dispositivo rituale, non è un esercizio retorico: è un modo per indagare le qualità percettive, relazionali e simboliche che definiscono la sua identità. In tal senso, la metafora diventa uno strumento formativo per allenare la capacità di *sentire* lo spazio e di coglierne la complessità oltre gli aspetti puramente funzionali. È un dispositivo interpretativo capace di trasformare l'interno architettonico in un campo di significati, di esperienze e di possibilità, favorendo così una comprensione più profonda e integrata del progetto.

Conoscenza del luogo.

Un workshop per narrare il paesaggio

L'area di Castel Volturno restituisce oggi un paesaggio segnato da profonde contraddizioni: i "resti" dell'ambiziosa speculazione turistica iniziata negli anni Sessanta con i fratelli Coppola convivono con l'Oasi naturalistica dei Variconi e il litorale domizio, con il campo da golf più esteso della Campania e con quartieri informali occupati da comunità di migranti. Questa compresenza di abbandono, natura, *leisure* esclusivo e marginalità sociale definisce un territorio stratificato e contraddittorio. Il cinema ha saputo trasformare queste contraddizioni in forza

visiva: i ruderi dei progetti incompiuti, la natura che avanza, i corpi e i volti degli abitanti fuori dalla narrazione *mainstream* diventano elementi narrativi potentissimi. Castel Volturno grazie anche all'occhio di registi come Matteo Garrone ed Edoardo De Angelis, per citarne alcuni, si è trasformato così in un microcosmo, una sorta di *paesaggio mentale* in cui si incontrano desiderio, abbandono, resistenza e instabilità.

Come restituire e narrare un paesaggio così complesso?

Le lezioni tematiche e i sopralluoghi esplorativi hanno permesso una conoscenza approfondita dell'area, messa a frutto nel workshop intensivo di due giorni, *I compiti che ci dà il paesaggio*⁶, a cura di Miguel Mesa del Castillo Clavel ed Ester Gisbert Alemany. L'esperienza ha offerto agli studenti l'opportunità di lavorare insieme, come un unico grande team, alla costruzione di una nuova narrazione per il territorio.

Il titolo del workshop dichiara che il paesaggio non è un'entità neutra, ma un attore che assegna compiti, orienta azioni, condiziona modi di vivere e di abitare. Non è un semplice sfondo, bensì un elemento generativo: produce pratiche, comportamenti, modalità di costruzione dello spazio e del tempo; è matrice di azioni e non solo oggetto di contemplazione o di rappresentazione.

Quello proposto agli studenti del laboratorio è un esercizio collettivo capace di rendere visibile proprio l'insieme di pratiche, narrazioni e significati che il territorio stesso genera e assegna a chi lo attraversa. Ogni studente è stato invitato a individuare un *agente territoriale* caratteristico della zona – una strada, un elemento naturale, un'architettura, un animale della riserva, un personaggio locale – e a tradurlo graficamente nella forma di una carta da gioco. Ciascuna carta, oltre a rappresentare l'elemento scelto, ne descrive le ragioni, le peculiarità e soprattutto la sua *agency* sul territorio, cioè la capacità di incidere attivamente sulle dinamiche del luogo.

Una volta composto il mazzo e descritto ogni *agente*, gli studenti si sono organizzati in gruppi per sperimentare una partita collettiva. L'esperienza si è svolta secondo le regole di *Dixit*, celebre gioco da tavolo, che prevede, a ogni turno, la scelta di una carta da parte di

6 Il workshop e il ciclo di seminari a cura dei professori Miguel Mesa del Castillo Clavel e Ester Gisbert Alemany, coordinato dai docenti del corso, è stato organizzato con la preziosa collaborazione di Annunziata Ambrosino, Martina Carandente, Lorenza Damiano, Gennaro Finale, Benedetta Toledo.



Fig. 4: Workshop *I compiti che ci dà il paesaggio*, momenti di lavoro in aula.

un giocatore, accompagnata da una parola, una frase o un'immagine evocativa; gli altri partecipanti devono quindi selezionare, dal proprio set di carte, quella che ritengono più vicina all'indizio proposto. La forza del gioco risiede nel meccanismo interpretativo: non si tratta di individuare una soluzione univoca, ma di costruire associazioni molteplici e aperte, basate sull'immaginazione, sulla memoria e sulla capacità di attribuire senso.

Applicato al territorio di Castel Volturno, questo dispositivo ludico ha permesso di generare una pluralità di letture alternative, tutte legittime in quanto fondate sulla validità degli *agenti* rappresentati nelle carte. La sovrapposizione delle diverse interpretazioni ha restituito un'immagine corale e sfaccettata del luogo, capace di mettere in evidenza potenzialità latenti e possibilità di trasformazione. In tal modo, il gioco ha reso tangibile la complessità del luogo, mostrando come esso non sia un dato statico, ma una trama di relazioni che produce continuamente azioni, narrazioni e nuove prospettive progettuali.

Progetto. Un rifugio per umani e non umani

Dopo la fase esplorativa e ludico-interpretativa, gli studenti sono stati chiamati a tradurre le conoscenze acquisite in un progetto: la realizzazione di un rifugio temporaneo, concepito per accogliere una o due notti e pensato come spazio abitativo condiviso tra umani e non umani. L'Oasi dei Variconi costituisce infatti un ecosistema complesso, in cui zone umide, specchi d'acqua, spiagge e aree interne più rocciose convivono generando paesaggi e condizioni ambientali molto diverse. La scelta del sito è risultata un passaggio cruciale: ogni gruppo, sulla base dell'analisi condotta, ha individuato l'area più adatta, decisione che ha influito non solo sul rapporto del rifugio con il suolo (modalità di appoggio e fondazione leggera), ma anche sull'accesso, sull'orientamento e sul dimensionamento complessivo dello spazio abitabile.

Elemento vincolante è stato l'uso di materiali economici e facilmente reperibili, selezionabili unicamente dal catalogo di Leroy Merlin. Questa scelta non ha avuto unicamente lo scopo di controllare i costi dell'intervento, ma anche di rendere gli studenti consapevoli della materialità reale del progetto, dalle tavole di legno alle viti, dalle cerniere agli elementi di fissaggio. Non era inoltre consentito l'utilizzo di attrezzature o arredi in commercio: ogni dispositivo necessario alla sopravvivenza minima doveva essere integrato al rifugio stesso, pensato in stretta relazione alle esigenze funzionali e ambientali.

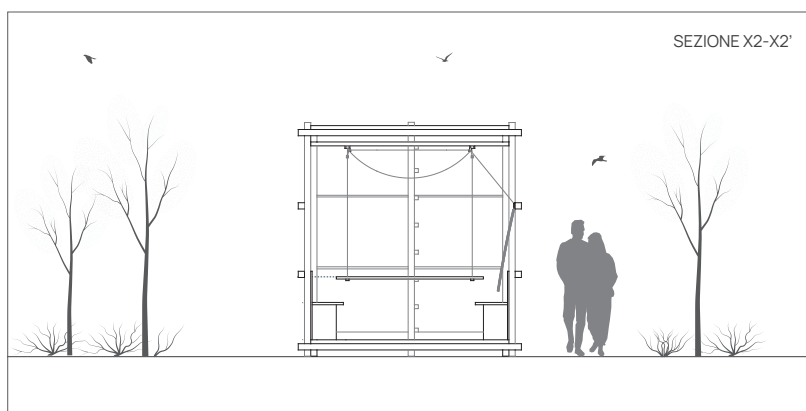
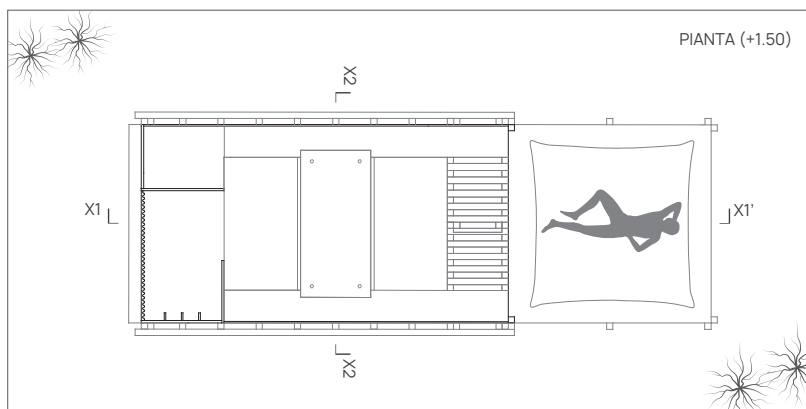
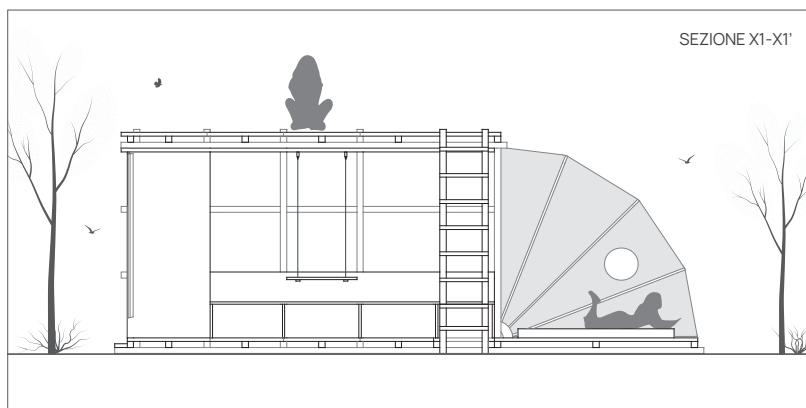


Fig. 5: Progetto di Giorgia Bellucci e Ismaele Ikmais.

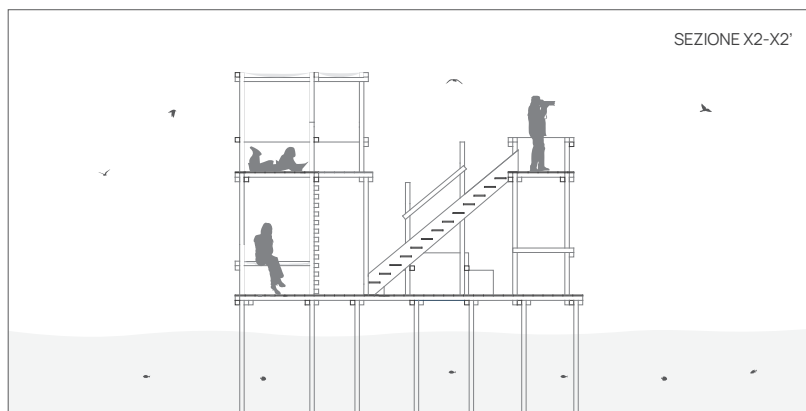
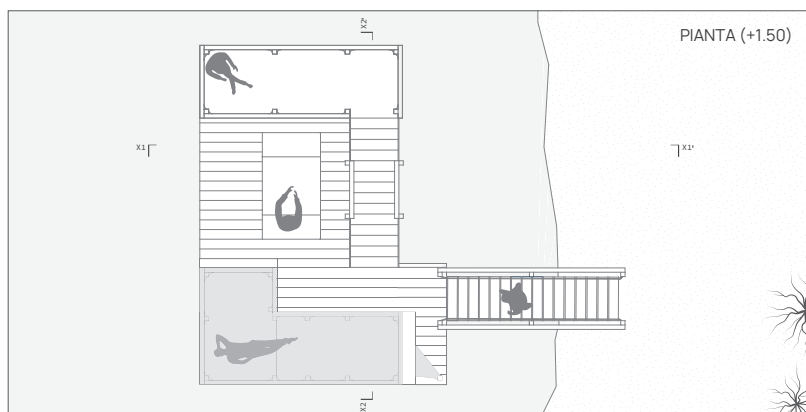
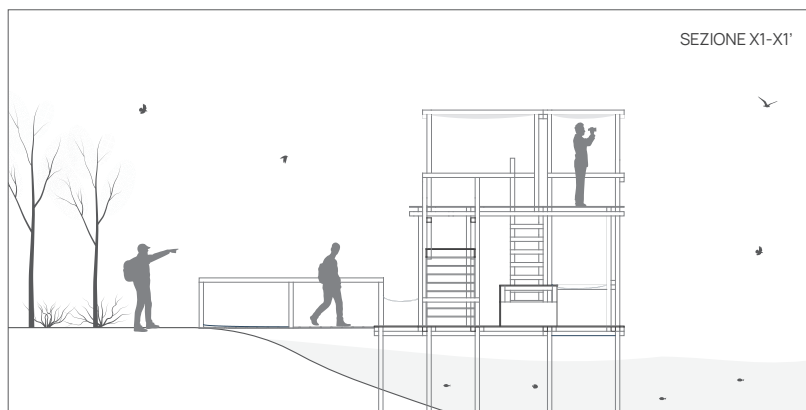


Fig. 6: Progetto di Gaia Ciervo e Giulia Maria Ignelzi.

L'uso del catalogo non è stato dunque una semplice limitazione, ma uno strumento didattico e critico. Ha costretto gli studenti a confrontarsi con l'esistente, a selezionare componenti standard, a immaginare nuovi assemblaggi e adattamenti, trasformando materiali comuni in risorse progettuali. In questa direzione, il laboratorio si è avvicinato ad alcune pratiche contemporanee del Design che integrano una forte dimensione ecologica, basata sul riuso, sul recupero e sulla reinterpretazione di materiali già disponibili. Più che un oggetto architettonico, infatti, il risultato finale è un artefatto *ibrido* che non si esaurisce nella sua configurazione fisica, ma incorpora usi, riti, pratiche, bisogni e interazioni, divenendo un attore attivo nel paesaggio. Ne deriva una prospettiva che interpreta il progetto come *campo*→7, come pratica di mediazione, in cui materiali, vincoli economici, agenti naturali e bisogni vitali confluiscono in un oggetto capace di generare nuove forme di abitabilità e di relazione con l'ambiente. Seguendo questa stessa logica, il laboratorio non si riduce a un'occasione didattica, ma si configura come un insieme articolato di attività, un luogo di confronto e talvolta di conflitto, alimentato tanto dal lavoro in aula quanto dalla pratica congiunta sul tema assegnato. È un vero e proprio *dispositivo*, da intendersi in senso latouriano→8: un insieme di elementi eterogenei – materiali, tecnici, culturali e simbolici – che operano in rete e dando forma a un sistema di relazioni complesse in grado di produrre conoscenza.

7 Il termine *campo* è qui inteso nella sua accezione teorica di spazio relazionale e dinamico, in cui attori, pratiche e significati si configurano e si trasformano reciprocamente. Cfr. Pierre Bourdieu, *Le regole dell'arte. Genesis e struttura del campo letterario*, Il Saggiatore, Milano 2005.

8 Cfr. Bruno Latour, *Reassembling the Social. An Introduction to ActorNetwork Theory*, Oxford University Press, Oxford 2005.