

Ringraziamenti	24
<b>Prefazione</b>	<b>27</b>
Bibliografia	28
<b>1. La progettazione come un insieme di competenze che puoi apprendere</b>	<b>29</b>
<b>Questo libro</b>	<b>29</b>
I corsi di progettazione	29
Gli inserti	29
<b>Imparare</b>	<b>30</b>
Modelli di apprendimento	30
<b>Imparare a progettare</b>	<b>32</b>
Imparare progettando	32
Diventare progettisti richiede tempo	33
<b>Questo libro (di nuovo)</b>	<b>34</b>
Altri libri sulla progettazione che potrebbero essere utili	34
<b>Un modo speciale di pensare e luoghi insoliti</b>	<b>35</b>
Il laboratorio di progettazione	35
Imparare a progettare nel laboratorio di progettazione	36
La difficoltà a capire di una studentessa di progettazione	37
Non c'è un limite alla conoscenza che può essere utile nella progettazione	37
<b>Progetto, pensiero e abilità</b>	<b>39</b>
Il progettare e il pensare intesi come abilità	40
L'apprendimento di abilità complesse al principio può essere frustrante	41
<b>Bibliografia</b>	<b>41</b>

<b>2. Iniziare (in realtà hai già iniziato)</b>	<b>43</b>
Una buona notizia: siamo tutti progettisti	43
Progettazione naïf o del quotidiano vs progettazione sofisticata	44
<b>La progettazione professionale</b>	<b>44</b>
Il progetto come forma di comunicazione espressiva	45
Templi balinesi	46
<b>La progettazione del quotidiano</b>	<b>46</b>
<b>Qualcosa di più di una semplice soluzione di problemi</b>	<b>47</b>
<b>Misurare la riuscita</b>	<b>48</b>
Quattro modi per misurare con i numeri la riuscita	48
Scale di rapporto	48
Scale di intervallo	49
Scale ordinali	49
Scale nominali	50
<b>Il pericolo dei numeri nella progettazione</b>	<b>50</b>
La trappola dei numeri	52
<b>Nella progettazione professionale è tutto in divenire</b>	<b>52</b>
Spesso progettare significa immaginare qualcosa di originale	53
<b>Bibliografia</b>	<b>54</b>
<b>3. Dalla progettazione vernacolare alla progettazione attraverso il disegno</b>	<b>55</b>
<b>Un po' di storia</b>	<b>55</b>
Un'interpretazione moderna del tepee	55
Gli studenti di progettazione si cimentano con le proprie mani nella progettazione vernacolare	56
Gli studenti di progettazione fanno false ipotesi	57
Un po' di creatività nella progettazione	57
Il fabbro	58
Il design vernacolare può portare a soluzioni molto sofisticate	60
<b>La separazione della progettazione dalla realizzazione</b>	<b>61</b>
I ballatoi di distribuzione agli alloggi del complesso residenziale di Sheffield	63
<b>Progettare con il disegno</b>	<b>65</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>66</b>

<b>4. Disegnare nella progettazione</b>	<b>67</b>
Una via di mezzo tra una cosa e un pensiero	67
<b>I disegni di presentazione</b>	<b>67</b>
Disegno di presentazione di un concorso di progettazione urbana	67
<b>I disegni per fare delle valutazioni</b>	<b>69</b>
I disegni per fare delle valutazioni	69
<b>I disegni esecutivi</b>	<b>70</b>
I disegni esecutivi	70
Il dettaglio può essere molto importante	71
<b>I disegni esperienziali</b>	<b>71</b>
I disegni esperienziali	72
<b>I diagrammi</b>	<b>73</b>
I diagrammi	73
<b>I disegni per il calcolo</b>	<b>75</b>
Un disegno per il calcolo	75
<b>I disegni fantastici</b>	<b>76</b>
Un disegno davvero fantastico	76
Un disegno di “concept car” di Loewy	77
I disegni fantastici	78
<b>I disegni di proposte di progetto</b>	<b>79</b>
“Vedere” attraverso il disegno	79
<b>Alcuni grandi progettisti sul disegnare mentre si progetta</b>	<b>80</b>
Il bisogno di disegnare	80
Le categorie possono confondersi l’una con l’altra	81
Disegni di proposte di progetto (fase iniziale)	81
Disegni di proposte di progetto (fase intermedia)	82
Disegni di proposte di progetto (fase di dettaglio)	82
Conversare con un disegno	83
La progettazione non sempre procede dal generale al particolare	84
<b>Realizzare dei modelli</b>	<b>84</b>
<b>Usare il computer</b>	<b>85</b>
Disegnare al computer limita la creatività?	86
Iniziare a schizzare	87
<b>Bibliografia</b>	<b>87</b>

<b>5. Le scuole di progettazione</b>	<b>89</b>
Un po' di storia	89
Come funzionano le scuole di progettazione	89
<b>Il laboratorio di progettazione</b>	<b>90</b>
Il laboratorio di progettazione è sopravvissuto come luogo e come concetto	90
<b>Il laboratorio di progettazione è pratico e non è strutturato</b>	<b>92</b>
I progetti dei laboratori di progettazione diventano un'ossessione e vengono perfino inventati dagli studenti	93
<b>Nel laboratorio di progettazione si impara facendo</b>	<b>94</b>
<b>Il laboratorio di progettazione è focalizzato sull'integrazione</b>	<b>94</b>
Il laboratorio di progettazione è trasversale ad altri moduli piuttosto che appartenere a essi	95
Le case con la torre del vento di Dubai	95
La soluzione vernacolare integrata della ruota del carro	96
L'integrazione	98
<b>Bibliografia</b>	<b>100</b>
<b>6. Iniziare a progettare</b>	<b>101</b>
<b>Un nuovo campo di ricerca</b>	<b>101</b>
I progettisti utilizzano un approccio focalizzato sulle soluzioni per risolvere i problemi	102
<b>I progettisti tendono a lavorare in modo focalizzato sulle soluzioni</b>	<b>102</b>
<b>Anche il brief può essere focalizzato sulle soluzioni</b>	<b>103</b>
Il brief fantasma	104
<b>Degli studenti iniziano un progetto</b>	<b>105</b>
Gli studenti iniziano un progetto	105
<b>Il pensiero euristico può aiutare</b>	<b>108</b>
<b>La progettazione può iniziare con una soluzione alla ricerca dei problemi</b>	<b>109</b>
Sir James Dyson trova una nuova soluzione per un vecchio problema	109
<b>Il brief minimo</b>	<b>110</b>
Il brief come dichiarazione di intenti	110
<b>Il brief di progetto nella scuola di progettazione</b>	<b>111</b>
<b>Il problema della progettazione e il processo continuo</b>	<b>111</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>112</b>

<b>7. Qual è il problema?</b>	<b>113</b>
<b>Tutt'al contrario</b>	<b>113</b>
Il problema degli architetti è...	113
<b>I problemi di progettazione sono speciali?</b>	<b>113</b>
La progettazione come arte e scienza	114
Il campanile della chiesa	115
<b>I problemi della progettazione sono “perfidì”</b>	<b>116</b>
Il progettista aggrappato alla grande idea	119
<b>Che cosa significa tutto questo per i progettisti?</b>	<b>120</b>
Non preoccuparti, mantieni la calma	120
<b>Problemi determinati</b>	<b>121</b>
<b>C'è di più, tanto di più!</b>	<b>122</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>122</b>
<b>8. Le componenti del pensiero progettuale</b>	<b>123</b>
<b>Le abilità di apprendimento</b>	<b>123</b>
Apprendere competenze complesse	123
<b>Il processo progettuale inteso come una sequenza di attività</b>	<b>124</b>
Il processo progettuale come sequenza di attività	125
La visione generale e sequenziale della progettazione	126
Un diagramma più veritiero	126
<b>Che cosa succede durante la progettazione?</b>	<b>127</b>
<b>Formulare</b>	<b>129</b>
L'importanza dell'inquadrare nella progettazione	129
Un esempio dei tipi di identificazione che portano a una mossa	130
<b>Rappresentare</b>	<b>130</b>
Il ruolo fondamentale del disegnare	130
Disegnare sulla carta stampigliata	131
Disegnare come forma di conversazione con sé stessi	132
<b>Fare delle mosse</b>	<b>133</b>
Mosse sia evolutive sia nuove	133
<b>Valutare</b>	<b>135</b>
<b>Gestire il progetto</b>	<b>136</b>
<b>Una raccomandazione</b>	<b>137</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>137</b>

<b>9. Gestire il processo progettuale</b>	<b>139</b>
La gestione è necessaria e non deve essere noiosa	139
Una ripresa – la riflessione nel corso dell’azione	140
La progettazione come soluzione di problemi	140
<b>La riflessione sull’azione</b>	<b>141</b>
<b>Velocità di lavoro</b>	<b>141</b>
La sedia Ghost di Philippe Starck	141
Il progettista come giocoliere	143
<i>L’esquisse</i> nello studio di John Outram	144
La ricchezza dei disegni di John Outram	145
Il cruciverba che utilizza una “superficie” per creare un’inquadratura ingannevole	146
<b>Soffermarsi ad approfondire il brief</b>	<b>148</b>
<b>I generatori primari</b>	<b>148</b>
Il generatore primario	149
<b>Bibliografia</b>	<b>151</b>
<b>10. Che cosa conoscono i progettisti</b>	<b>153</b>
<b>I progettisti hanno un loro modo particolare di conoscere e di ricordare</b>	<b>153</b>
<b>Mancanza di teoria o perfino di limiti</b>	<b>153</b>
Un’esperienza straordinaria – Santa Sofia a Istanbul	154
Regole ed esperienze – memoria teorica	155
Regole vs esperienze – memoria episodica	156
<b>L’ispirazione nella progettazione</b>	<b>157</b>
<b>Precedenti o, più precisamente, riferimenti</b>	<b>157</b>
<b>È il momento di essere all’antica</b>	<b>158</b>
Lo schizzo analitico di John Outram della Dymaxion House di Buckminster Fuller	158
Una semplice torre miesiana	160
Il punto di vista di una bambina	161
<b>La biblioteca delle scuole di progettazione</b>	<b>162</b>
<b>Un tipo di biblioteca molto speciale</b>	<b>163</b>
<b>La biblioteca di progettazione non è né per gli studenti né per i laureati</b>	<b>163</b>
<b>La classificazione delle conoscenze nelle biblioteche di progettazione</b>	<b>164</b>
La classificazione della conoscenza nelle biblioteche	164
<b>Le biblioteche di progettazione e il modo di utilizzarle degli studenti</b>	<b>165</b>

La progettazione del corso	166
Conoscere soluzioni, materiali e sistemi	167
Diversi modi di conoscere lo stesso semplice edificio	168
Che cosa conoscono i progettisti	168
Bibliografia	169

## **11. L'attività di tutoraggio di progetto** **171**

Il progetto del laboratorio rivisitato	171
Il ruolo dell'insegnante	172
Il tutor come insegnante – esempio di attività di tutoraggio per studenti di progettazione	172
Il ruolo del consulente	173
Il tutor come consulente – un'attività di tutoraggio per studenti di progettazione	174
Il ruolo del maestro	174
Il tutor come progettista maestro – un'attività di tutoraggio per studenti di progettazione	175
Il ruolo del pappagallo	176
Il tutor in modalità “pappagallo” – un'attività di tutoraggio per studenti di progettazione	176
L'attività di tutoraggio complessa	177
Un'attività tutoraggio di progetto complessa e sofisticata	178
Secondi fini	179
Che cosa avviene realmente durante un'attività di tutoraggio di progetto?	180
Gestire l'attività di tutoraggio	181
Bibliografia	182

## **12. La presentazione finale o commissione d'esame o revisione** **183**

Che cosa si nasconde dietro un nome?	183
Una master class	183
Una commissione di progetto	184
La presentazione finale come esperienza di apprendimento	185
Come pensano i commissari	185
I punti deboli della presentazione finale	186
La peggior presentazione finale di sempre!	187
Una studentessa di progettazione cerca di capire i propri voti	188

<b>Gli obiettivi della presentazione finale</b>	188
Il progetto totalizzante – l'esperienza di uno studente di disegno industriale	189
<b>La presentazione finale guidata dagli studenti</b>	189
Una presentazione finale guidata dagli studenti	190
<b>Il problema della valutazione</b>	191
<b>La sperimentazione creativa</b>	192
Il campionato piloti di Formula Uno	192
<b>Il ruolo dello studente</b>	193
<b>Bibliografia</b>	194

### **13. Conversazioni sul progetto** **195**

<b>Parole e immagini</b>	195
<b>La poeticità delle parole</b>	196
Il valore delle parole vaghe nelle conversazioni di progetto	196
La vita, l'epoca e il lavoro di uno scalpellino di Purbeck	197
Il progetto del treno di Seymour	198
<b>Linguaggi di progetto professionali</b>	199
Il linguaggio degli architetti per i tetti	199
Tetti complessi a Chester Cross	200
La progettazione come negoziazione tra problema e soluzione	201
Il linguaggio colloquiale degli stilisti di automobili	202
Il linguaggio colloquiale degli stilisti e dei designer tessili	203
<b>Conversazioni con i computer</b>	204
<b>Impara il tuo linguaggio</b>	204
<b>Bibliografia</b>	205

### **14. Concetti di progetto e schemata** **207**

<b>Idee di progetto</b>	207
<b>Lo schema</b>	208
<b>Sviluppare degli schemata</b>	208
La chaise longue di Le Corbusier	208
<b>Gli schemata come gergo</b>	211
Uno schema del belvedere	211



La pratica progettuale come fonte di <i>schemata</i>	213
<b>Gli <i>schemata</i> delle scuole di progettazione</b>	<b>213</b>
La scuola di progettazione come fonte di <i>schemata</i>	214
<b>MAYA</b>	<b>214</b>
L'idea di MAYA di Raymond Loewy vista in azione nella sua Hupmobile del 1934	214
<b>I precedenti rivisitati</b>	<b>216</b>
Imparare a utilizzare i precedenti	217
<b>Una parola di cauto realismo</b>	<b>218</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>218</b>
<b>15. Principi guida</b>	<b>219</b>
<b>Idee di base</b>	<b>219</b>
<b>La <i>vexata quaestio</i> dello stile</b>	<b>219</b>
<b>L'individuo come parte di un insieme</b>	<b>221</b>
<b>Un tono morale</b>	<b>222</b>
Le Corbusier utilizza il suo sistema di proporzioni	222
<b>La reazione</b>	<b>223</b>
I progettisti che si oppongono all'idea di una filosofia del progetto	223
<b>Quindi, torniamo al presente</b>	<b>224</b>
<b>I principi guida</b>	<b>224</b>
I principi guida di Stirling e Wilford nel 1996	225
<b>Principi guida tratti da questioni contemporanee più ampie</b>	<b>226</b>
I principi guida di Ken Yeang (una prima versione)	226
Una casa tradizionale cinese/malese	227
Degli schizzi di Ken Yeang per il progetto di una torre particolare	228
<b>Principi guida e <i>schemata</i></b>	<b>229</b>
<b>I principi guida possono cambiare nel tempo</b>	<b>229</b>
L'ospedale St Mary di Ahrends Koralek and Burton	229
<b>Principi guida e generatori primari</b>	<b>230</b>
La struttura dell'edificio come principio guida	231
L'assetto strutturale definitivo dell'edificio	232
<b>I principi guida possono riguardare anche piccoli dettagli</b>	<b>233</b>
Eva Jiricna ha dei principi guida sui materiali e sui nodi	233
<b>Bibliografia</b>	<b>235</b>

<b>16. Riconoscere le situazioni, stratagemmi e affordance</b>	<b>237</b>
<b>La competenza nella progettazione</b>	237
<b>Riconoscere le situazioni</b>	238
Un maestro di scacchi gioca contemporaneamente con molti soci del circolo	239
Percepire e riconoscere	240
Quanto poco leggiamo in realtà	241
<b>I gambetti</b>	242
<b>Guardare avanti</b>	244
<b>Le affordance</b>	244
Le affordance nella vita quotidiana	245
Affordance inibenti	245
<b>I tutor che riconoscono degli <i>schemata</i> negli schemi degli studenti</b>	247
<b>Bibliografia</b>	249
<b>17. Avere più di un'idea</b>	<b>251</b>
Pensiero convergente e divergente	251
<b>Generare delle alternative</b>	252
Un'argomentazione contro le alternative	252
Un'argomentazione a favore delle alternative	253
<b>Modi per generare delle alternative</b>	254
Planimetrie alternative di Stirling e Wilford per il Politecnico di Temasek a Singapore	254
Più alternative dello stesso schema	255
La fase successiva dello stesso progetto	256
Un'altra fase del processo	256
Il Politecnico Temasek costruito	257
La generazione di soluzioni alternative di Eva Jiricna	258
Eva Jiricna a proposito dell'iniziare dai dettagli	258
Un diagramma morfologico per la progettazione di veicoli	260
<b>Alternative o varianti</b>	261
Il Teatro dell'Opera di Singapore di Michael Wilford	262
<b>Qualcosa di più sulle alternative</b>	263
<b>Bibliografia</b>	264

<b>18. Linee di pensiero parallele</b>	<b>265</b>
Più di un modo solo	265
Un primo esempio di linee di pensiero parallele	266
Il primo disegno di Robert Venturi per l'ampliamento della National Gallery	266
Una sequenza di schizzi di Robert Venturi sulle sue idee per l'ampliamento della National Gallery	268
Il progetto definitivo dell'ampliamento della National Gallery	269
La "cerniera" costruita	269
Il primo disegno di una seconda sequenza	270
Altri disegni di Venturi che esplorano la seconda linea di pensiero	271
L'idea prende forma	272
Lo schema finale	273
<b>Una seconda serie di linee di pensiero parallele</b>	<b>274</b>
I primi schizzi dal primo taccuino di Santiago Calatrava	275
<b>Il primo taccuino di schizzi di Santiago Calatrava</b>	<b>275</b>
L'uso di Calatrava dell'equilibrio dinamico	276
<b>Il secondo taccuino di schizzi di Santiago Calatrava</b>	<b>276</b>
L'involucro dell'edificio	277
La seconda linea di pensiero dà origine una nuova idea	278
<b>Altre linee di pensiero parallele</b>	<b>278</b>
Lo studio di Rowe sui progettisti e sui loro disegni	278
<b>Cosa succede alle idee parallele?</b>	<b>279</b>
<b>Idee parallele come suggerimento per il laboratorio di progettazione</b>	<b>279</b>
<b>Il tempismo è tutto</b>	<b>279</b>
Le linee di pensiero di Calatrava	280
<b>Bibliografia</b>	<b>280</b>
<b>19. Alcuni trucchi degli esperti del mestiere</b>	<b>281</b>
<b>L'analogia</b>	<b>281</b>
Il progetto di un complesso giudiziario di Kit Allsopp	282
<b>Che cosa si nasconde in una parola?</b>	<b>283</b>
Un processo progettuale fortemente basato sull'analogia	283
Il progetto evolve	284
Un problema importante è stato risolto	284

<b>La narrazione</b>	285
I sette riti dell'architettura di John Outram	286
Un'analogia geometrica	287
Inizia una narrazione	288
La narrazione dà origine a forme e dettagli	288
L'edificio finito	290
<b>Imporre una regola</b>	290
Analogia delle vele o delle arance sbucciate	290
L'imposizione dell'ordine	292
<b>Il pensiero preconcettuale</b>	293
Il pensiero preconcettuale	293
Il risultato	294
<b>Questi trucchi sono utili?</b>	295
L'intuizione secondo Ken Yeang	295
<b>Bibliografia</b>	295
<b>20. Qualcosa di più sulle conversazioni con i media</b>	<b>297</b>
<b>Vedere i disegni di progetto</b>	297
Oscar Niemeyer disegna mentre fa una conferenza	298
<b>Le dimensioni dei disegni</b>	299
Le dimensioni dei disegni	299
Le dimensioni dei disegni e il riconoscimento	300
<b>Avviare la conversazione</b>	302
Avviare la conversazione	302
<b>Veloce, lento, veloce</b>	303
Grangegorman: un quartiere urbano dal futuro aperto	304
<b>I modelli fisici</b>	306
Calatrava e l'impiego di modelli e sculture	307
<b>Conversazioni con i computer</b>	308
La struttura di un software programmato per dialogare con i progettisti	309
<b>Il computer come agente</b>	310
<b>Andare avanti</b>	311
<b>Bibliografia</b>	311

<b>21. Iniziare un progetto</b>	<b>313</b>
Il progettista e i principi guida	313
Ken Yeang applica alcuni dei suoi principi guida a un progetto particolare	313
La progettazione raggiunge una fase più dettagliata	314
Un promemoria dei principi guida e del progetto finale così come è stato realizzato	315
<b>Circostanze particolari (i vincoli esterni)</b>	<b>318</b>
Una casa unica	318
Una bicicletta speciale per circostanze speciali	319
I vincoli esterni generano una nuova forma strutturale	319
Un caso speciale crea un nuovo modello	320
<b>Un paio di precauzioni</b>	<b>321</b>
<b>Bibliografia</b>	<b>322</b>
<b>22. La struttura dei problemi di progetto (1)</b>	<b>325</b>
<b>Analizzare i problemi di progetto</b>	<b>325</b>
Un modello dei vincoli di progetto	325
<b>Generatori – il cliente</b>	<b>326</b>
Il cliente come fonte di generatori primari	326
Il cliente come partner creativo	328
<b>Generatori – gli utenti</b>	<b>328</b>
Il gap del “cliente utilizzatore”	329
<b>Generatori – il progettista</b>	<b>330</b>
Il Workmate® di Ron Hickman	330
<b>Generatori – i legislatori</b>	<b>331</b>
La progettazione ispirata dai controlli normativi	332
<b>L’impatto dei generatori sul processo progettuale</b>	<b>333</b>
La normativa che inibisce involontariamente il progetto	333
<b>Il dominio</b>	<b>334</b>
Il dominio dei vincoli	336
<b>La struttura dei problemi di progetto</b>	<b>336</b>
Generatori e domini	336
<b>Bibliografia</b>	<b>337</b>

<b>23. La struttura dei problemi di progetto (2)</b>	<b>339</b>
<b>La funzione dei vincoli</b>	339
Una prima versione grafica di British Airways	340
Una versione grafica successiva di British Airways	341
<b>I vincoli radicali</b>	342
<b>I vincoli pratici</b>	343
<b>I vincoli formali</b>	343
Il Modulor di Le Corbusier	344
<b>I vincoli simbolici</b>	345
A chi appartiene il significato?	346
La personalità nel progetto	347
<b>Il nostro modello dei vincoli di progetto</b>	348
Un modello 3D	348
<b>Bibliografia</b>	349
<b>24. Orientarsi tra i problemi di progetto</b>	<b>351</b>
Utilizzare il modello come ausilio nella progettazione	351
Utilizzare il modello per iniziare	351
I fattori chiave per il successo	351
Una parola di cautela da parte di Ken Yeang	352
<b>Utilizza il modello per verificare che il tuo lavoro sia completo</b>	352
<b>Utilizza il modello quando sei bloccato</b>	353
<b>Superare la familiarità</b>	353
Familiarità – Theo Groothuizen	353
<b>Ancora integrazione</b>	354
Una stazione di servizio autostradale	355
L'interno della stazione di servizio autostradale	355
Lo spazio esterno	356
<b>Bibliografia</b>	358
<b>25. Come va?</b>	<b>359</b>
<b>Modelli di competenza</b>	359
La tabella delle diteggiature del flauto	360

La scala musicale e la tastiera del pianoforte	361
Suonare il flauto con la memoria corporea	362
<b>La scala delle competenze progettuali</b>	<b>363</b>
La scala delle competenze progettuali	363
<b>Il progettista del quotidiano/vernacolare</b>	<b>366</b>
<b>Il principiante avanzato</b>	<b>366</b>
<b>Il progettista competente</b>	<b>366</b>
<b>Il progettista esperto</b>	<b>367</b>
<b>Il maestro progettista</b>	<b>367</b>
<b>Il progettista visionario</b>	<b>367</b>
Il progetto visionario	367
Allora, a che punto sei arrivato?	368
Bibliografia	369
<b>26. Andare avanti</b>	<b>371</b>
Andare oltre la scuola di progettazione	371
Il progetto	371
Il processo progettuale	372
La pratica progettuale	373
Due modi di collaborare nella progettazione	373
La valutazione del progetto	374
Prodotto, processo, performance	374
Versioni diverse dello stesso processo progettuale	375
<b>Intenzioni</b>	<b>376</b>
Il committente e il progettista	376
<b>Prassi</b>	<b>378</b>
<b>Aspirazioni</b>	<b>378</b>
Ascoltare le aspirazioni degli utenti	378
Intenzioni, prassi e aspirazioni	379
<b>Come possono essere messi in relazione questi diversi punti di vista sui progetti</b>	<b>379</b>
Il rapporto variabile tra intenzioni, prassi e aspirazioni	379
<b>Quindi non è ancora finita</b>	<b>380</b>
Bibliografia	381