



**QUADERNI di ARCHITETTURA e DESIGN**

**1|2018** **Insegnare architettura e design**

Angelo **Ambrosi** · Mariella **Annese** · Vincenzo Paolo **Bagnato**  
Alberto **Bassi** · Michele **Beccu** · Guglielmo **Bilancioni**  
Fiorella **Bulegato** · Gustavo **Carabajal** · Vincenzo **Cristallo**  
Elena **Della Piana** · Agostino **De Rosa** · Annalisa **Di Roma**  
Riccardo **Florio** · Manuel **Gausa** · Sabrina **Lucibello** · Giovanna  
**Mangialardi** · Nicola **Martinelli** · Maria Valeria **Mininni**  
Alfonso **Morone** · Giulia Annalinda **Neglia** · Augusto **Roca**  
**De Amicis** · Elisabetta **Pallottino** · Raimonda **Riccini**  
Pier Paolo **Peruccio** · Monica **Pastore** · Viviana **Trapani**

## QuAD

### Quaderni di Architettura e Design

Dipartimento di Scienze dell'Ingegneria Civile e dell'Architettura – Politecnico di Bari

[www.quad-ad.eu](http://www.quad-ad.eu)

*Direttore*

Gian Paolo Consoli

*Vice Direttore*

Rossana Carullo

*Caporedattore*

Valentina Castagnolo

*Comitato scientifico*

Giorgio Rocco (*Presidente*), Antonio Armesto, Michele Beccu, Vincenzo Cristallo, Angela Garcia Codoner, Maria Pilar Garcia Cuetos, Imma Jansana, Loredana Ficarelli, Enzo Lippolis, Fabio Mangone, Nicola Martinelli, Giovanna Massari, Dieter Mertens, Carlo Moccia, Elisabetta Pallottino, Mario Piccioni, Cristian Rap, Raimonda Riccini, Augusto Roca De Amicis, Michelangelo Russo, Uwe Schröder, Francesco Selicato, Claudio Varagnoli

*Comitato di Direzione*

Roberta Belli Pasqua, Rossella de Cadilhac, Aguinaldo Fraddosio, Matteo Ieva, Monica Livadiotti, Giulia Annalinda Neglia, Gabriele Rossi

*Redazione*

Mariella Annese, Fernando Errico, Antonio Labalestra, Domenico Pastore

*Redazione sito web*

Antonello Fino

**Anno di fondazione 2017**

Alberto Bassi

*Nuovo dialogo fra storia, critica e progetto per una didattica contemporanea del design*

Il contenuto risponde alle norme della legislazione italiana in materia di proprietà intellettuale ed è di proprietà esclusiva dell'Editore ed è soggetta a copyright. Le opere che figurano nel sito possono essere consultate e riprodotte su supporto cartaceo o elettronico con la riserva che l'uso sia strettamente personale, sia scientifico che didattico, escludendo qualsiasi uso di tipo commerciale. La riproduzione e la citazione dovranno obbligatoriamente menzionare l'editore, il nome della rivista, l'autore e il riferimento al documento. Qualsiasi altro tipo di riproduzione è vietato, salvo accordi preliminari con l'Editore.

Edizioni Quasar di Severino Tognon s.r.l., via Ajaccio 41-43, 00198 Roma (Italia)  
<http://www.edizioniquasar.it/>

ISSN 2611-4437 · eISBN (online) 978-887140-892-7

Tutti i diritti riservati

Come citare l'articolo:

ALBERTO BASSI, *Nuovo dialogo fra storia, critica e progetto per una didattica contemporanea del design*, QuAD, 1, 2018, pp. 351-360.

Gli articoli pubblicati nella Rivista sono sottoposti a referee nel sistema a doppio cieco.

# 1|2018 Indice

7 EDITORIALE  
*Rossana Carullo e Gian Paolo Consoli*

## Architettura

13 UN DISEGNO, BORROMINI E I PROBLEMI DELLA DIDATTICA  
NELL'ARCHITETTURA BAROCCA  
*Augusto Roca De Amicis*

23 SULL'IMPARARE E INSEGNARE  
*Guglielmo Bilancioni*

33 ARCHITETTI DEL PATRIMONIO.  
FORMAZIONE SPECIALISTICA, PROFILI DI COMPETENZA  
*Elisabetta Pallottino*

45 VOCAZIONE PER L'ARCHITETTURA E INSEGNAMENTO  
*Angelo Ambrosi*

65 *IMAGO RERUM*: RAPPRESENTARE E DESCRIVERE IL MONDO  
*Agostino De Rosa*

85 LA RICERCA E LA DIDATTICA DEL DISEGNO.  
UNA ESPERIENZA IN ITINERE SULLA CITTÀ DI NAPOLI  
*Riccardo Florio*

- 103 NARRAZIONI PER L'URBANISTICA  
*Mariella Annese*
- 115 LA DIDATTICA DELL'URBANISTICA. CIRCOLARITÀ CON LA RICERCA E LA TERZA MISSIONE.  
*Giovanna Mangialardi, Nicola Martinelli*
- 125 LA FORMAZIONE DEL PAESAGGISTA. UN'AUTONOMIA DISCIPLINARE?  
*Maria Valeria Mininni*
- 139 PAESAGGIO IN BIVIO.  
LAND-LINKS / LANDS-IN-LAND: IL PAESAGGIO COME INFRA/INTRA/ECO (E INFO) STRUTTURA TERRITORIALE  
*Manuel Gausa*
- 157 TRA TEORIA ED ETICA DEL PROGETTO. TRAIETTORIE DI RICERCA NELL'INSEGNAMENTO DELL'ARCHITETTURA DEL PAESAGGIO NEGLI USA NELLA SECONDA METÀ DEL NOVECENTO  
*Giulia Annalinda Neglia*
- 173 CONVERSAZIONE CON JOSÉ IGNACIO LINAZASORO  
*Gustavo Carabajal – Traduzione di Roberta Esposito*
- 183 INSEGNARE|PROGETTARE L'ARCHITETTURA PER I MUSEI: PRATICA PROGETTUALE E SPERIMENTAZIONE DIDATTICA  
*Michele Beccu*
- 203 DA J.L. SERT A M. DE SOLÀ MORALES. L'INSEGNAMENTO DELL'ARCHITETTURA NELLA SCUOLA DI BARCELONA: TRA POETICA E APPROCCIO MULTIDISCIPLINARE  
*Vincenzo Paolo Bagnato*

## Design

- 225 (PRE)HISTORIA DELL'INSEGNAMENTO DEL DESIGN IN ITALIA  
*Raimonda Riccini*
- 237 DA DOVE VENGONO I DESIGNER (SE NON SI INSEGNA IL DESIGN)?  
TORINO DAGLI ANNI TRENTA AI SESSANTA  
*Elena Dellapiana*
- 251 LA DIDATTICA DEL DESIGN A TORINO.  
IL PROGETTO POLITECNICO, I MAESTRI, LA DIMENSIONE  
SISTEMICA DEL DESIGN  
*Pier Paolo Peruccio*
- 261 LA FORMAZIONE DEL DESIGNER: IL CORSO SUPERIORE DI  
DISEGNO INDUSTRIALE DI VENEZIA, 1960-72  
*Fiorella Bulegato, Monica Pastore*
- 285 COMUNICARE IL DESIGN  
*Sabrina Lucibello*
- 303 PER IL SOCIALE E LO SVILUPPO LOCALE.  
IL DESIGN PRESSO LA FEDERICO II DI NAPOLI  
*Vincenzo Cristallo, Alfonso Morone*
- 321 LA RIDUZIONE DELLA COMPLESSITÀ E IL PROGETTO  
DEL PRODOTTO INDUSTRIALE.  
IL CONTRIBUTO DI ROBERTO PERRIS  
*Annalisa Di Roma*
- 335 L'EREDITÀ DI ANNA MARIA FUNDARÒ NELLA SCUOLA DI DESIGN  
DI PALERMO  
*Viviana Trapani*
- 351 NUOVO DIALOGO FRA STORIA, CRITICA E PROGETTO  
PER UNA DIDATTICA CONTEMPORANEA DEL DESIGN  
*Alberto Bassi*



# Nuovo dialogo fra storia, critica e progetto per una didattica contemporanea del design

Alberto Bassi

Università IUAV di Venezia | DPPAC - [bassi@iuav.it](mailto:bassi@iuav.it)

*Contemporary economic, social and cultural conditions require a rethink of content and methods of teaching and design pedagogy, especially at the level of education, which is nowadays given in universities. It is evident that there is a need to define new training paths capable of dialogue with the revolution of technological and communication systems, but by elaborating a critical thinking to confront and question the existing socio-economic, resource-limited, ecological feasibility and the conditions for human existence that have long been so little sustainable. In this context, it is not intended to enter into the scientific design or the operational organization of the didactics. On the other hand, it is interested in investigating the new conditions and contexts in which the design works; on the other hand, it addresses the central issue of the necessity of assuming a deliberate and explicit critical modus operandi as the foundation of the design, made possible by the assumption of an accentuated intellectual dimension which is certainly necessary to develop scientifically and operationally from the places of University education, starting with the recovery of a role and an organic relationship between the theory, history and criticism area and design laboratories.*

*Le condizioni economiche, socio-tecniche e culturali contemporanee impongono un ripensamento di contenuti e metodi di didattica e pedagogia del design, a livello dell'istruzione post-diploma, in particolare nelle università. Necessita definire nuovi percorsi formativi capaci di dialogare con la rivoluzione dei sistemi tecnologici e di comunicazione, bensì dentro una dimensione critica di confronto e messa in discussione delle condizioni esistenti, da tempo ormai poco sostenibili dal punto di vista socio-economico, della limitatezza di risorse, della praticabilità ecologica e delle corrette condizioni per l'esistenza umana. In questa sede non si entra nello specifico della progettazione scientifica né dell'organizzazione operativa della formazione e della didattica. Interessa invece da una parte indagare le nuove condizioni e contesti; dall'altra affrontare la questione della necessità di un deliberato ed esplicito modus operandi critico come fondamento del fare progettuale, che è necessario mettere a punto scientificamente e operativamente nei luoghi della formazione universitaria. Fra le questioni si pone con forza il recupero di un ruolo e un rapporto organico fra l'area della teoria, storia e critica e i laboratori progettuali.*

Keywords: *design, open, sharing, history, critic, hybrid, sense maker.*

Parole chiave: *design, aperto, condivisione, storia, critico, ibrido, sense maker.*

### ▪ *Nuove condizioni e contesti per il design*

Provare a capire cosa sta succedendo e succederà nella società, nell'economia, nella tecnologia e nella cultura riveste massima rilevanza per un designer, che si occupa di quella particolare forma di progetto del futuro che è l'innovazione, nonché delle mutanti (e mutevoli) caratteristiche, necessità o desideri (reali, indotti, incogniti e così via) delle persone che utilizzano artefatti, sistemi e servizi. Il cambiamento delle condizioni incide sulle competenze e sulle caratteristiche dei contenuti; delinea i modi del confronto con metodologie e fare disciplinare. Questo vale per i professionisti e a maggior ragione per chi si occupa di predisporre le condizioni per i percorsi di formazione universitari.

La realtà economica, sociale e culturale attuale è caratterizzata dal modello neoliberista e del capitalismo finanziario, fra l'altro responsabile di oggettive migliori condizioni – se non sempre generali di vita – almeno di accesso al consumo anche in parte dei contesti extraoccidentali, ma che comporta conseguenze ben visibili di instabilità permanente, diseguaglianze planetarie, insostenibilità ecologica-ambientale e così via. Una globalizzazione economica sostenuta da un macrosistema tecnologico, inteso come strumento e linguaggio unico e universale, che – fra le altre cose – determina spazi estetici decontestualizzati e deterritorializzati mettendo in crisi l'idea di cultura condivisa all'interno di un determinato contesto e territorio<sup>1</sup>.

Alcuni elementi introducono però oggi condizioni oggettivamente differenti rispetto al passato: dalla crisi del modello di crescita e consumo infinito alla “coda lunga” e alle nicchie dei mercati; dalle obbligate necessità di strategie e identità riconoscibili (per qualità e responsabilità) per aziende e prodotti alle rinnovate modalità del consumo, esperienziale, personalizzato e consapevole; dagli orizzonti delineati dalle nuove tecnologie di comunicazione, di progettazione, di distribuzione e di produzione legate al digitale e alle reti informatiche alle pressanti richieste verso la cultura del progetto, cui viene chiesto anche di prendersi cura delle persone, delle cose e del pianeta. Questioni centrali divengono allora la ridefinizione delle “regole del gioco” («dalla società del ben-avere a una del ben-essere», limiti, etica del progetto, d'impresa e dei consumi) e la proposta di nuovi “contenuti”<sup>2</sup>.

Per il design – nella professione e nella formazione – è necessario osservare, comprendere e agire in considerazione dell'inedito contesto, in cui sembra assumere sempre maggiore importanza il pensare più del fare, il “significato” più e prima della produzione fisica di prodotti, sistemi e servizi.

### **Connected e sharing economy**

Già Alvin Toffler in *The third wave* del 1980 indicava l'emergere di una nuova figura ibrida di consumatore-produttore, il *prosumer*, in possesso di *personal media* e *personal tech* in grado di realizzare artefatti immateriali e materiali<sup>3</sup>.

Attualmente in alcuni settori è diventato difficile distinguere fra produzione e consumo: i consumatori hanno cominciato a produrre ciò che consumano o a consumare esperienze che sono possibili solo in virtù del fondamentale ruolo di co-protagonisti, secondo una dinamica da *top down*, dall'alto verso il basso, a *peer to peer*, fra pari.

Insomma, tra impresa e consumatori si sta producendo una situazione di crescente commistione, della quale l'impresa approfitta per chiedere ai consumatori di svolgere una parte del lavoro<sup>4</sup>. Una situazione evidente in molte forme di "collaborazione" imprese-consumatore, potenziata dalla rete e dalla comunicazione digitale, basata sulla produzione di contenuti e sull'interazione da parte dei fruitori. Si può parlare insomma di consumo produttivo: utilizzo e contributo a realizzare.

Un'altra situazione rilevante è la dematerializzazione fisica degli oggetti – un processo di «evaporazione della merce»<sup>5</sup> è stato definito –, mentre cresce il valore economico assunto dai servizi, neomerce contemporanee per eccellenza, soprattutto se pensiamo alla loro dimensione digitale e virtuale collegata al web.

Dal punto di vista del progetto, la possibilità di fruire di molti servizi dai *device* personali multifunzionali, ha reso meno rilevante la componente fisica dei dispositivi e gli aspetti ad essa collegati (forma esteriore, emozionalità fruitiva, valenza ludica), mentre è divenuto decisivo il modo con cui queste attività interagiscono con le persone, in termini di interazione visiva, tattile e sonora nonché di comunicazione e gestione dell'informazione.

Si delineano perciò diverse modalità di utilizzare le cose: alcune continuiamo a possederle, come l'abbigliamento o l'arredo domestico, altre invece sono disponibili attraverso l'"accesso", come succede appunto con il web, lo *sharing*, il *cloud*. Lo sviluppo del sistema dei servizi e dell'idea di usare senza possedere comporta un radicale ripensamento del sistema degli oggetti, con una conseguente riduzione delle cose tangibili, ma anche dell'impegno nel muoverle, gestirne la logistica, collocarle in spazi per la vendita.

Come ha spiegato Vilém Flusser, legando il fenomeno alla trasformazione dei valori borghesi basati su produzione, accumulo e consumo degli oggetti: «Possedere le cose ci interessa sempre meno, mentre ci preme sempre più usufruire di informazioni»<sup>6</sup>.

Ezio Manzini ha riassunto le nuove condizioni generali dentro cui si trova ad operare il progetto: *small, local, open, connected* (SLOC)<sup>7</sup>.

La prima condizione da considerare è costituita dall'impatto di nuove tecnologie e media; collegato all'organizzazione, gestione e diffusione attraverso la rete web di dati e informazioni, ma anche a produzione, distribuzione e comunicazione di prodotti, sistemi e servizi; rilevante per la modalità di generazione e trasmissione della conoscenza, oltre che del progetto. Si sono affermati strumenti e possibilità in grado di mutare percezione, operatività e comportamenti, ovvero di incidere sulle dinamiche relazionali-psicologiche-antropologiche di

individui e comunità, nonché sui processi economici, sociali e culturali, per effetto, fra l'altro, del crescente utilizzo di social network, di smartphone e reti sempre accessibili e a portata di mano.

Il senso di queste rinnovate condizioni trova un'esemplificazione nel concetto denominato *Internet of Things* (IoT), prospettiva in cui oggetti e luoghi – ad esempio, macchine, imprese, abitazioni e mezzi di trasporto – per mezzo di sensori e della rete internet interagiscono con l'ambiente circostante e condividono ed elaborano dati da loro stessi prodotti. Si tratta di una situazione “filosofica-fisica” in cui le potenzialità del digitale e della rete dialogano con i sistemi reali, materiali, di produzione (*digital fabrication e fabber*), di distribuzione, di comunicazione e consumo degli artefatti e dei servizi. Passando in sostanza dai bit agli atomi, ovvero dal virtuale alla realtà fisica.

Assieme alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, altri settori – come l'industria manifatturiera avanzata, le energie rinnovabili e le biotecnologie – indirizzano verso un nuovo equilibrio socio, economico e culturale globale. I sistemi tecnologici robotizzati e digitali stanno spingendo verso un'inedita direzione la questione dei costi di produzione che – secondo una recente riflessione di Jeremy Rifkin – si sta sempre più avvicinando al costo marginale “quasi zero”: costa sempre meno, ormai quasi nulla, “produrre le cose”<sup>8</sup>. Un fenomeno che riguarda sia il digitale sia la produzione fisica delle merci, in grado di modificare le logiche complessive del sistema economico e sociale, aprendo verso modalità fruttive “gratuite”, da intendersi senza apparente costo diretto ma con costi indiretti, istantanei o nel tempo. È quanto già avvenuto, ad esempio, con il *download* video e musicale oppure con la possibilità di fruire di motori di ricerca, di sistemi di posta o di archiviazione, di invio dati o ancora di conversazioni online, ma più in generale si tratta della dinamica di base dei *social network*.

Tutto ciò conduce alle estreme conseguenze le realizzazioni industriali-standardizzate: la progressiva riduzione di incidenza delle problematiche del “produrre” rispetto agli aspetti immateriali e simbolici degli artefatti, allo spostamento dalla fase di valorizzazione post-produzione a quella ante-produzione di ricerca e sviluppo, ideazione e design.

### **Paradigma open e designer “esperto”**

Da diverso tempo si è fatta strada la possibilità di sviluppare e realizzare artefatti fisici e comunicativi oppure servizi attraverso dinamiche e modalità *open* (di “apertura”) di sistemi e processi un tempo considerati “chiusi” e come tali gestiti soprattutto da “specialisti”. Il concetto di apertura, cui si associa la condivisione e sviluppo di conoscenze in sistemi open a opera di gruppi allargati di progettisti e operatori, è divenuto uno degli strumenti chiave per intendere le nuove condizioni e possibilità. Un'opportunità che, in maniera implicita o esplicita, mette in discussione il modello dominante dell'azione e del possesso individuale e apre a quello della condivisione di agire e sapere.

Per operare all'interno di questi trasformati contesti, Ezio Manzini introduce la necessità di un ruolo e un percorso peculiare per il “designer esperto”, non il generico conoscitore degli strumenti e delle risorse tecniche bensì colui che dispone di un sapere disciplinare specifico cui luoghi della formazione universitaria aggiornata devono guardare.

Questo anche perché – in relazione alle logiche *open design* e *open production*, al progetto condiviso e partecipato, in generale alla disponibilità di strumenti tecnologici e digitali utili a progettare-produrre-comunicare-distribuire – si è fatta spazio l'idea (che presenta numerosi equivoci) del design “diffuso”, cioè di una pratica accessibile a tutti e con competenze agevolmente formabili<sup>9</sup>.

L'esercizio di tali possibilità va distinto dalle competenze disciplinari. Esistono infatti diversi livelli di operatività e la disciplina consiste nel sottoporre le pratiche e l'esperienza alla costruzione di un sapere specifico, attraverso l'esercizio appunto di regole per il controllo del processo progettuale. Anche le condizioni tecnologiche e di organizzazione di progetto, produzione e controllo automatizzati più avanzati (dal *self driving* alla robotizzazione, al design generativo) presuppongono a monte una fase di progetto – non inteso come creazione arbitraria né autogenerazione spontanea – nonché di percorsi di intermediazione, interazione e verifica.

In tutta evidenza l'equivoco consiste nella sostituzione del pensare con il fare, dei mezzi con il fine, mentre serve distinguere il “fare come produzione” dal “fare come ricerca di qualità e significato”. È decisivo pertanto separare l'idea e/o l'atto creativo dal progetto come operazione disciplinare.

#### ▪ *Da problem solver a sense maker*

Il design è il risultato di un processo complessivo condiviso. Non soluzione formale o “colpo di genio”, bensì lavoro condotto in collaborazione con molti interlocutori per realizzare un artefatto, un sistema o un servizio, destinati a soddisfare le esigenze delle persone che li usano. Nelle realtà professionali più evolute si riduce sempre più il ruolo autoriale e ci si indirizza verso la qualità del processo progettuale, che offre la garanzia non della creatività del singolo, ma di un approccio di ricerca e progettazione consolidato, sperimentato, fondato su competenze multidisciplinari e specialistiche.

La varietà di percorsi e scelte possibili porta a sostenere che esistono tanti design, ciascuno con un specifica identità, anzi più correttamente si può parlare di design “plurale”.

Un fattore rilevante – complesso, articolato e insondabile, in ogni caso bagaglio obbligato di un designer – è la cosiddetta *coded knowledge*, quella conoscenza tacita e non esplicita, frutto di competenze, elementi pregressi di natura culturale, esperienziale e professionale. Proprio il tema degli *intangible assets*,

cioè di tutte quelle componenti peculiari percepibili e rilevanti ma non quantificabili, resta un aspetto caratteristico del design, in generale delle imprese creative, e pone l'attenzione sulla risorsa umana dentro le organizzazioni sociali.

Perché i diversi modi di fare design possano esplicitarsi al meglio ed essere riconosciuti nel loro significato e valore, è importante affiancarli con strumenti e chiavi di lettura culturali, oltre che specialistici e professionali: pensiero e azione progettuale sono strettamente collegati alla questione del senso, dell'agire, del produrre, del comunicare.

Per molto tempo la figura del designer ha coinciso – in particolare in determinati contesti economici e locali – con quella di chi forniva soluzioni a problemi di diverso ordine e grado. In principio soprattutto tecnico-formali e poi progressivamente legati a identità e strategia d'impresa, fino alle esigenze dei mercati e della vendita. La ricerca delle possibilità di innovare, di essere *first mover* e acquisire vantaggi competitivi unici, lo colloca oggi in una diversa condizione non solo di *problem solver* (che rimane una componente rilevante del suo lavoro), ma anche di colui che contribuisce alla costruzione di nuovi significati, in grado di fornire praticabilità di senso ed esistenza per il sistema artefattuale.

Design come *sense making* (ovvero la ricerca del senso come territorio dell'agire specifico) vuol dire contribuire a immaginare prodotti, sistemi e servizi che non esistono ancora e trovare nuove idee attorno a quelli esistenti, più o meno obsoleti, ma va anche inteso come apertura verso inedite possibilità, oltre l'ideazione di “prodotti” fisici o immateriali, alla ricerca di significati e valori altri e alti. Può essere una tipologia rinnovata ad acquisire un nuovo significato. In altri casi l'intervento ha a che fare con l'innovazione sociale collegata, ad esempio, a una comunicazione o una organizzazione più efficaci di un servizio (attraverso *sharing* o condivisione) oppure alla costruzione di un'attenzione verso temi rilevanti come, fra gli altri, il ciclo di vita dei prodotti o il *design for all*.

Un'altra questione riguarda il rapporto fra progetto, fare ed “estetica” (alta, articolata, significante, trasgressiva o rivoluzionaria), da intendersi almeno come capacità di sintesi dentro la forma in relazione a capacità espressive e creative. La difficoltà è che non si tratta dell'estetica dell'arte e neppure di quella “espansa” (di cui parla Mario Perniola) o “diffusa” (di cui parlano tutti). L'operare artistico (e progettuale) vanno piuttosto considerati in relazione ad un'estetica razionale, non ad un'estetica come teoria della sensibilità.

A fianco e collegata alla questione “estetica” si pone quella del “valore”, un termine e un criterio collegati alla possibilità di creatività e design di operare modificazione e di costituire distanza critica dalle condizioni del presente. Solo in questo modo, contro la transitorietà che, sospinta dal mercato, è divenuta valore assoluto, contro ogni ragionevole mutazione nel tempo delle idee di bellezza e di qualità, il progetto – ha sostenuto Vittorio Gregotti – «si pone a sostegno dell'intenzionalità di ogni opera come metafora di eternità, cioè come condizione durevole della qualità di una proposta fondata e necessaria»<sup>10</sup>.

L'oggetto quotidiano e la sua durata, fisica e nell'immaginario collettivo e di mercato, la nostra consuetudine con le cose e le modalità attraverso le quali questa si realizza e soddisfa, meritano rinnovate riflessioni attorno al «fattore tempo».

Progettiamo e produciamo in continuazione perché un certo modello di economia e mercato richiede continue novità; non possiamo procedere a interventi sostanziali di ricerca e studio sul sistema complessivo perché la tempistica definita non lo permette; ipotesi culturali-progettuali che discutono *smart economy* e sviluppo indiscriminato sono bollati di incompatibilità con le esigenze dei nostri giorni. Allo stesso tempo, operare con la logica del breve periodo fatica a conciliarsi con le necessità di costruzione dell'impresa e alla fine con la stessa possibilità di lavoro per le persone.

Ne *La forma del futuro* Bruce Sterling afferma in modo assieme semplice e potente: «pensare in termini temporali è una visione morale del mondo»<sup>11</sup>.

#### ▪ *Un nuovo rapporto fra storia, critica e progetto*

Sulla base degli elementi sinteticamente indicati risulta evidente che si stanno aprendo inedite opportunità per la cultura del progetto: la ricerca di una qualità della vita sostenibile; i mercati che cedono alle reti, il transito da proprietà all'accesso, lo spostamento dall'interesse personale a quello collaborativo; lo sviluppo dell'imprenditoria sociale; il passaggio dal valore di scambio al valore della condivisione; un benessere economico misurato non tanto o solo in termini meno di accumulo di capitale e più di aggregazione del capitale sociale.

Mutamento di condizioni e contesti determinano allora la necessità di nuovi strumenti di lavoro per il designer e a maggior ragione impongono un ripensamento complessivo di contenuti, modello scientifico-culturale e organizzativo dei luoghi della formazione scolastica e permanente, soprattutto universitaria, che abbisogna, a fianco di quelle specialistiche e scientifico-tecniche, di competenze e conoscenze interdisciplinari, di un'ampia cultura umanistica, in grado di governare processi e dinamiche complessi e articolati.

Ormai storicamente abbandonate le spiagge sicure ma limitate della formazione colta di matrice architettonica<sup>12</sup>, le scuole di design talvolta faticano ancora a definire profili idonei, oscillando fra pratica preparazione tecnico-professionale e un difficile confronto con culture e idee in sostanza "altre", dal marketing all'economia, dall'ingegneria alla comunicazione (da cui rischiano di finire fagocitate), coltivando poco la specificità di una teoria e pratica del progetto che, assecondando l'etimo latino, allude a un "gettare oltre", andare oltre l'esistente verso l'innovazione. Una delle difficoltà sembra provare a sviluppare modelli di pensiero autonomi ed elevati, chiavi di lettura critica della realtà delle imprese, dell'economia, della società, oltre che del progetto per la

produzione. Una capacità di apprendere con spirito critico, dove in sostanza si passa “dal come al perché”.

In questa sede, fra le altre, poniamo due questioni centrali, prerequisiti per una nuova formazione universitaria del design: la relazione fra storia-critica e progetto; le nuove forme dell’organizzazione didattica.

La condizione contemporanea, che colloca il designer nell’“obbligato” ruolo di *sense maker* (se si intende essere rilevanti e non puramente decorativi-esornativi<sup>13</sup>), pone l’attenzione sulla dimensione del progetto critico che, per prima cosa, necessita di fondarsi su un rinnovato dialogo e confronto fra elaborazione storico-critica e prassi del design. Una questione in apparenza scontata ma che, a partire dai percorsi didattici fino alla professione, si presenta in sostanza irrisolta. La comune e diffusa esperienza universitaria testimonia di una separazione culturale e operativa fra insegnamenti teorico-intellettuali<sup>14</sup> e laboratoriali e tecnico-strumentali, come esito da una parte di una “chiusura” metodologica di chi si occupa di storica-critica (in affanno, ad esempio, anche a confrontarsi con i modi e temi della divulgazione scientifica) e dall’altra di un modello parziale di “autosufficienza” del progetto che coltiva l’idea di una storia operativa a servizio del progetto, nonché della comune difficoltà ad assumere modi di lavoro interdisciplinare. Dentro la *knowledge economy* contemporanea la storica definizione maldonadiana del designer come intellettuale-tecnico assume oggi un’inedita attualità e necessita di una ridefinizione identitaria rispetto ad altre discipline, come ingegneria, marketing o comunicazione, alla luce del connaturato e sostanziale carattere di innovazione sociale e di significato. Certo non è forse quello che chiede “ora e subito” il mercato, ma il “corto terminismo”<sup>15</sup> e l’appiattimento sulle logiche del presente pare limitante e svilente rispetto al ruolo dell’Università<sup>16</sup>, teso alla ricerca avanzata e a una formazione “alta”, anche proprio in relazione alla specificità e unicità della necessaria relazione con il sistema delle imprese e delle istituzioni pubbliche e private.

Un altro tema rilevante è che i luoghi della formazione, dentro le attuali rivoluzioni tecnologiche, attraversano una fase decisiva di trasformazione dei modelli e dei sistemi di conoscenza e saperi, a cominciare dalla questione del passaggio da forme di didattica verticale e gerarchica, perlopiù monodisciplinare, consegnata nelle mani di un docente, a un modello laterale interdisciplinare sviluppato dentro comunità di apprendimento o autoapprendimento. Necessita perciò tornare a proporre una riflessione ampia, articolata e libera sui modelli e l’organizzazione della didattica, peculiare ai percorsi di formazione alla cultura del progetto, e non appiattita su metodi generici e non specifici, chiarendo la relazione con gli strumenti e le condizioni delle nuove tecnologie e media, focalizzando le gerarchie e priorità fra mezzi e fini.

▪ NOTE

<sup>1</sup> Vedi MAGATTI 2013; GREGOTTI 2014.

<sup>2</sup> KHANNA KHANNA 2013; BASSI 2017.

<sup>3</sup> TOFFLER 1980.

<sup>4</sup> Vanni Codeluppi parla di biocapitalismo, che «produce valore estraendolo da tutte le componenti biologiche e le dimensioni mentali, relazionali e affettive dei corpi degli individui», CODELUPPI 2012, p. 20.

<sup>5</sup> BASSETTI 2008, p. 15.

<sup>6</sup> FLUSSER 2003, p. 94.

<sup>7</sup> MANZINI 2015. La relazione fra IoT e manifattura è alla base dei programmi europei e nazionali di Industria 4.0, una prospettiva significativa ma in parte ancora da intendere e declinare appropriatamente, in particolare nel contesto italiano, segnato, fra le altre cose, da un legame stretto fra sistemi tradizionali e innovazione, da una necessità di ridefinizione identitaria del rapporto fra locale e globale.

<sup>8</sup> RIFKIN 2015.

<sup>9</sup> L'opportunità di auto-progettazione e realizzazione di artefatti appare diversamente legittimata, in relazione alla potenza degli strumenti tecnologici e all'accresciuta competenza dei prosumer, ed è sorretta inoltre dall'equivoco dei processi pro-

pagandati e autolegittimanti di disintermediazione. Si veda, più in generale, PERNIOLA 2015.

<sup>10</sup> GREGOTTI 2014, p. 129.

<sup>11</sup> STERLING 2006, p. 54.

<sup>12</sup> PANSERA 2015; BULEGATO 2016a, pp. 189-200.

<sup>13</sup> CARMAGNOLA 2001.

<sup>14</sup> Per gli storici del design non esistono indirizzi formativi dedicati, nonché uno specifico percorso accademico. La questione meriterebbe di essere affrontata più in generale, da una parte riconoscendo dentro l'Università e il mondo della ricerca spazi e modalità specifici per le aree umanistiche, oltre l'"ideologia" bibliometrico-quantitativa, dei *peer review* ("umanamente" e strumentalmente usabili ben oltre la presunta oggettività); dall'altra sviluppando una relazione serrata fra dimensione teorica e operativa dentro le differenti declinazione della conoscenza e del sapere (e poi delle discipline).

<sup>15</sup> Come gli economisti hanno definito le logiche di breve periodo per le imprese, vedi GALLINO 2005, p. 82.

<sup>16</sup> Per un iniziale riflessione vedi BULEGATO 2016b, pp. 221-223.

▪ BIBLIOGRAFIA

BASSETTI 2008

Bassetti R., *Contro il target*, Torino 2008.

BASSI 2017

Bassi A., *Design contemporaneo. Istruzioni per l'uso*, Bologna 2017.

BULEGATO 2016a

Bulegato F., *La formazione dei designer nell'Italia del secondo dopoguerra*, in Guerrini M.T., Lupi R., Malatesta M. (a cura di), *Un monopolio imperfetto Titoli di studio, professioni, università (secc. XIV-XXI)*, Bologna 2016.

BULEGATO 2016b

Bulegato F., *Storia, design e digital humanities*, in Sinni G. (a cura di), *Design X. Dieci anni di design a San Marino con uno sguardo ai prossimi cento*, Macerata 2016, pp. 221-229.

CARMAGNOLA 2001

Carmagnola F., *Vezi insulsi e frammenti di storia universale. Tendenze estetiche nell'economia del simbolico*, Roma 2001.

CODELUPPI 2012

Codeluppi V., *Ipermondo. Dieci chiavi per capire il presente*, Roma-Bari 2012.

FLUSSER 2003

Flusser V., *Filosofia del design*, Milano 2003.

GALLINO 2005

Gallino L., *L'impresa irresponsabile*, Torino 2005.

GREGOTTI 2014

Gregotti V., *Il possibile necessario*, Milano 2014.

KHANNA, KHANNA 2013

Khanna A., Khanna P., *L'età ibrida. Il potere della tecnologia nella competizione globale*, Torino 2013

MAGATTI 2013

Magatti M., *Libertà immaginaria. Le illusioni del capitalismo tecno-nichilista*, Milano 2013.

MANZINI 2015

Manzini E., *Design When Everybody Designs. An Introduction to Design for Social Innovation*, Massachusetts Institute of Technology, Cambridge (Mass.) e London 2015.

PANSERA 2015

Pansera A., *La formazione del designer in Italia. Una storia lunga più di un secolo*, Venezia 2015.

PERNIOLA 2015

Perniola M., *L'arte espansa*, Torino 2015.

RIFKIN 2015

Rifkin J., *La società a costo marginale. L'internet delle cose, l'ascesa del commons collaborativo e l'eclissi del capitalismo* (ed. orig. *The Zero Marginal Cost Society: The Internet of Things, the Collaborative Commons and the Eclipse of Capitalism*), Milano 2015.

STERLING 2006

Sterling B., *La forma del futuro*, Milano 2006, p. 54.

TOFFLER 1980

Toffler A., *The third wave*, New York 1980.