



**QUADERNI di ARCHITETTURA e DESIGN**

**5|2022** **Tecnica e Forma**

Silvia **Aloisio** · Vincenzo Paolo **Bagnato** · Paolo **Baronio**  
Alberto **Bassi** · Roberta **Belli** · Federico **Bulfone**  
**Gransinigh** · Alessandro **Canevari** · Alba **Cappellieri**  
Giulia **Conti** · Federica **Dal Falco** · Davide **Franco**  
Laura **La Rosa** · Monica **Livadiotti** · Anna Christiana  
**Maiorano** · Francesco **Monterosso** · Matteo **Pennisi**  
Beatrice **Rossato** · Dario **Russo** · Valentina **Santoro**  
Livia **Tenuta** · Susanna **Testa** · Cristiano **Tosco**

## QuAD

### Quaderni di Architettura e Design

Dipartimento di Architettura, Costruzione e Design – Politecnico di Bari

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

*Direttore*

Gian Paolo Consoli

*Responsabile scientifico della Sezione Design*

Rossana Carullo

*Caporedattore*

Valentina Castagnolo

*Comitato scientifico*

Giorgio Rocco (*Presidente*), Antonio Armesto, Salvatore Barba, Michele Beccu, Vincenzo Cristallo, Daniela Esposito, Riccardo Florio, Angela Garcia Codoner, Maria Pilar Garcia Cuetos, Roberto Gargiani, Imma Jansana, Loredana Ficarelli, Fabio Mangone, Nicola Martinelli, Giovanna Massari, Dieter Mertens, Carlo Moccia, Elisabetta Pallottino, Mario Piccioni, Christian Rapp, Raimonda Riccini, Augusto Roca De Amicis, Michelangelo Russo, Uwe Schröder, Cesare Sposito, Fani Mallochou-Tufano, Claudio Varagnoli

*Comitato Editoriale*

Roberta Belli Pasqua, Francesco Benelli, Guglielmo Bilancioni, Fiorella Bulegato, Luigi Maria Calò, Rossella de Cadilhac, Luisa Chimenz, Fabrizio Di Marco, Elena Della Piana, Fernando Errico, Federica Gotta, Francesco Guida, Gianluca Grigatti, Luciana Gunetti, Matteo Ieva, Antonio Labalestra, Massimo Leserri, Monica Livadiotti, Marco Mareto, Anna Bruna Menghini, Giulia Annalinda Neglia, Valeria Pagnini, Marco Pietrosante, Vittorio Pizzigoni, Beniamino Polimeni, Gabriele Rossi, Dario Russo, Rita Sassu, Francesca Scalisi, Lucia Serafini

*Redazione*

Mariella Annese, Nicoletta Faccitondo, Antonello Fino,  
Tania Leone, Domenico Pastore, Valentina Santoro, Valeria Valeriano

**Anno di fondazione 2017**

**Francesco Monterosso, Dario Russo**

*Filosofia come design concettuale. Mari e Floridi: etica, physis e techné nell'infosfera*

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 978-88-5491-334-9

Tutti i diritti riservati

Come citare l'articolo:

FRANCESCO MONTEROSSO, DARIO RUSSO, *Filosofia come design concettuale. Mari e Floridi: etica, physis e techné nell'infosfera*, QuAD, 5, 2022, pp. 239-252.

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

## 5|2022 Sommario

### 5 EDITORIALE

*Gian Paolo Consoli, Rossana Carullo*

### Architettura

#### 11 DAL NATURALE ALL'ARTIFICIALMENTE NATURALE: LE TRASFORMAZIONI DELL'APERGON

*Monica Livadiotti*

#### 33 DALLA TECNICA ALLA FORMA: STRUMENTI E TRASFORMAZIONI DELLA CULTURA FIGURATIVA NELLA SCULTURA ANTICA

*Roberta Belli*

#### 53 TRA CAVE E OFFICINE MARMORARIE: NOTE SULLE FASI DI LAVORAZIONE DEI CAPITELLI PROTOBIZANTINI

*Paolo Baronio*

#### 73 L'ANASTILOSIS NEL DUALISMO TECNICO-FORMALE DEL NOVECENTO

*Valentina Santoro*

- 93 LA CALCE TRA FILOLOGIA E INNOVAZIONE. PRATICHE DI CANTIERE TRA TECNICA, FORMA ED ESSENZA  
*Federico Bulfone Gransinigh*
- 119 SULLIVAN E L'IMMAGINE DELL'EDIFICIO ALTO. ORIGINE E ALTRE SORTI DI UN MOTTO DI SUCCESSO  
*Alessandro Canevari*
- 137 DA *ARCHITEKTUR* A *BAUKUNST*: IL CANTONALE E LA MODERNITÀ DI CATANIA  
*Laura La Rosa, Matteo Pennisi*
- 153 UNO STILE PER GLI EDIFICI TECNICI. TECNICA E COSTRUZIONE NELLA *GROSS KRAFTWERK* "KLINGENBERG"  
*Davide Franco*
- 173 FORME ARCHITETTONICHE DEL TENDAGGIO. BERLINO/VENEZIA: STRUMENTI COMPOSITIVI TESSILI A CONFRONTO  
*Giulia Conti*
- 191 ARCHITETTURA TROPICALE IN CALCESTRUZZO ARMATO. LA MODERNITÀ PLASTICA DI MAX BORGES, VICTOR LUNDY E ALEJANDRO ZOHN  
*Silvia Aloisio*
- 211 LA RICOSTRUZIONE TRA TECNICA E FORMA. NOTE SUL PROGETTO D'ARCHITETTURA DOPO IL TERREMOTO  
*Cristiano Tosco*

## Design

- 229 *SENSE MAKING*, OLTRE IL DESIGN TECNO-NICHILISTA  
*Alberto Bassi*
- 239 FILOSOFIA COME DESIGN CONCETTUALE. MARI E FLORIDI: ETICA, *PHYSIS* E *TECHNÉ* NELL'INFOSFERA  
*Francesco Monterosso, Dario Russo*

- 253 FUTURE SCENARIOS IN JEWELLERY: SUSTAINABILITY, INNOVATION  
AND CHALLENGES FOR THE BODY AT THE JEWELLERY MUSEUM  
*Alba Cappellieri, Livia Tenuta, Susanna Testa, Beatrice Rossato*
- 265 FORME, TECNICHE E METODI DELLA MODERNITÀ. LA NUOVA  
DIMENSIONE DELL'ABITARE NEL DESIGN POLICROMO DEL  
COSTRUTTIVISMO  
*Federica Dal Falco*
- 281 TECNICA E FORMA NEL DESIGN DELLA MANIGLIA  
*Vincenzo Paolo Bagnato, Anna Christiana Maiorano*



# Filosofia come design concettuale

Mari e Floridi: etica, *physis* e *techné* nell'infosfera

Francesco Monterosso, Dario Russo\*

Università degli Studi di Palermo | Dipartimento di Architettura  
*francesco.monterosso@unipa.it, dario.russo18@unipa.it*

*Starting from a reinterpretation of Enzo Mari's 25 modi per piantare un chiodo — and in general of his poetics — the contribution tests and highlight some reflections that today, as then, feed the contemporary debate on design, on socio-technosphere and in general on human and his habitat. Reviewing some of his stories and autobiographical microstories, theoretical discussions or concrete examples, it is possible to trace a series of key issues and lines of thought that, transcending the strictly disciplinary boundaries, they lead to broader ethical and philosophical reflections. These questions, in this treatment, are closely connected with some contemporary themes, and, in particular, with some arguments made by Luciano Floridi around the centrality of “philosophy as conceptual design” and fundamental tool to manage the complexity of the “infosphere”. The result is an interesting and dense web of conceptual relationships that — in a perspective of updating of research disciplinary lines — demonstrates (albeit in summary form, given the complexity of the issues) the great value of the poetic heritage of Mari and its current “philosophy as design” (or “design as philosophy”).*

*Partendo da una rilettura di 25 modi per piantare un chiodo di Enzo Mari — e in generale della sua poetica — il contributo prova e mettere in evidenza alcune riflessioni che oggi, come allora, alimentano il dibattito contemporaneo sul design, sulla socio-tecnosfera e in generale sull'uomo e il suo habitat. Passando in rassegna alcuni suoi racconti e microstorie autobiografiche, discussioni teoriche o esempi concreti, è possibile rintracciare una serie di questioni chiave e linee di pensiero che, trascendendo i confini strettamente disciplinari, approdano a riflessioni di più ampio respiro di carattere etico e filosofico. Tali questioni, nella presente trattazione, sono messe in serrata connessione proprio con alcuni temi della contemporaneità, e, in particolare, con alcune argomentazioni mosse da Luciano Floridi attorno alla centralità della “filosofia come design concettuale” e fondamentale strumento per governare la complessità dell’“infosfera”. Ne scaturisce un interessante e fitta trama di relazioni concettuali che — in una prospettiva di aggiornamento delle linee di ricerca disciplinari — dimostra (seppur in forma sintetica, data la complessità delle questioni) il grande valore dell’eredità poetica di Mari e della sua attualissima “filosofia come design” (o “design come filosofia”!).*

Key words: *conceptual design, infosphere, fourth revolution, semantic capital, connected heritages, digital humanism, Enzo Mari, Luciano Floridi*

Parole chiave: *design concettuale, infosfera, quarta rivoluzione, capitale semantico, patrimoni connessi, umanesimo digitale, Enzo Mari, Luciano Floridi*

## ▪ *Introduzione*

In *25 modi per piantare un chiodo* Enzo Mari, denunciando duramente il progressivo degrado del lavoro progettuale odierno, introduce una riflessione profonda sul mondo contemporaneo e su una serie di questioni che alimentano il dibattito sulla crisi dei sistemi di produzione, distribuzione e consumo di merci e servizi. Attraverso racconti e microstorie autobiografiche – organizzate quasi cronologicamente dagli anni '40 al dopoguerra, passando per gli anni della contestazione fino ai giorni nostri – Mari evidenzia alcune questioni chiave che oggi, come ieri, alimentano il dibattito contemporaneo sul design e sulle sue profonde connessioni che lo stesso ha con la socio-tecnosfera e in generale con l'uomo e il suo habitat. Tra discussioni teoriche ed esempi concreti che si intrecciano con il suo lavoro progettuale, contraddizioni e nuove speranze, Mari riesce a trascendere i confini disciplinari trasformando le sue riflessioni in insegnamenti e spunti preziosi di più ampio respiro intellettuale, culturale, etico e filosofico. Tali riflessioni, nella presente trattazione, sono messe in connessione proprio con alcune questioni della contemporaneità, e, in particolare, con alcune argomentazioni mosse da Luciano Floridi attorno alla centralità della “filosofia come design concettuale” e fondamentale strumento per governare la complessità al tempo della “quarta rivoluzione” e all'interno dell'infosfera in cui viviamo. Spunti di riflessione che, lungi da volerli affrontare con rigore scientifico in termini squisitamente filosofici, sono utili a dimostrare quanto valore abbia oggi l'eredità della poetica di Mari e della sua attualissima “filosofia come design” o “design come filosofia”.

## ▪ *Mari e il senso delle cose. Il design tra utopia e tecnologia, etica ed estetica*

Le prime riflessioni di Mari ruotano attorno a una delle pulsioni più profonde dell'uomo come l'istinto di sopravvivenza e la fame: progettare.

L'umanità si è evoluta progettando ciò che le era essenziale, dall'amigdala agli strumenti per accendere il fuoco, alle strutture del linguaggio, all'aratro. Per farlo, ha impiegato centinaia di migliaia di anni, durante i quali non è mai esistita una separazione tra professionisti e non. Tutti potevano partecipare alla conquista del mondo. Via via la progettazione si è allargata e specializzata, migliorando le condizioni di vita in equilibrio con l'ambiente e le cadenze della natura. Negli ultimi mille anni, invece, questa vocazione al progetto si è ridotta a monopolio di pochi esperti e tradotta nell'invenzione di una miriade di protesi che hanno condotto al superamento di ogni equilibrio naturale, e alla realizzazione di un mondo artificiale. Con il risultato che, guardandoci attorno, ci sembra di vivere in una discarica, dove i rifiuti continuano ad accatastarsi.<sup>1</sup>

Oggetto dell'amore di Mari naturalmente è il design, come momento di relazione e confronto fra l'uomo e il mondo da cui questi è circondato. Sin dai primi anni della sua attività, questo inesausto sperimentatore di materiali e soluzioni che



contribuiscano a migliorare la vita di tutti i giorni, si è speso per cercare una teoria che unificasse le idee da umanista sul rapporto tra forma e funzione, estetica ed etica. A connotare la poetica “umanistica” di Mari è certamente la sua formazione iniziale da artista che poi, in un contesto storico nazionale e internazionale tumultuoso e dalle forti connotazioni politico-ideologiche, evolve “naturalmente” verso uno spostamento definitivo sul lavoro da designer.

Ma partiamo dalle origini. Come osservano alcuni studiosi, Mari focalizza, fin dall’inizio della sua carriera, le sue ricerche «sulla psicologia della visione, sulla programmazione di strutture percettive e sulla metodologia della progettazione»<sup>2</sup>. Si accosta alle attività del MAC (Movimento Arte Concreta), spostando poi le sue ricerche su percezione e comunicazione verso la teoria dell’informazione - anche qui la sua grande attualità, ritorneremo a parlarne nelle conclusioni - misurandosi anche con questioni afferenti la disciplina filosofica dell’estetica tra gli anni ’50 e ’60. Lavora, in un vivo contesto internazionale, con giovani artisti, alcuni meno giovani come Munari, che passeranno alla storia per le loro ricerche e sperimentazioni legate all’arte cinetica e programmata di matrice post futurista come il Grupp T e il Gruppo N o lo Studio MID. Come (e con) loro indaga i fenomeni artistici con un approccio “oggettivo” tipico della ricerca scientifica, mettendoli in relazione con i risultati delle conquiste scientifiche e tecnologiche del tempo. Mari si definisce, «più che artista, un “operatore visivo” o culturale»<sup>3</sup>, fermamente convinto, come gli altri artisti suoi contemporanei, dell’importanza della utilità sociale dell’arte che va praticata in una prospettiva più etica che estetica. Mari afferma infatti:

[...] Nell’attuale momento storico, i valori etici si identificano con la necessità di verificare sistematicamente, con procedimenti analoghi a quelli della ricerca scientifica, i fenomeni artistici; e di impegnarsi in una conseguente azione didattica ai fini di demistificare tutto l’apparato delle convenzioni a carattere estetico che ancora oggi, in luogo di chiarire le proprie funzioni (e di conseguenza, essere realmente alla portata di ogni uomo), continuano a essere lo strumento e lo sfogo di una cultura borghese<sup>4</sup>.

Ma è dopo gli anni ’70 che Mari, radicalizzando sempre più le sue visioni e riflessioni filosofiche d’artista, converge verso una concretezza di azione utopica e politica che si materializza verso il suo lavoro da designer che, in linea con le tesi marxiste, gli avrebbe permesso di incidere sulla trasformazione del mondo. Tale spostamento fu dettato dal fatto che, a differenza dell’azione artistica - che nel frattempo a suo dire si era spostata su derive autoreferenziali o modaiole - il design “industriale” poteva diventare la via più adatta per lasciare il segno all’interno della società. E così è stato. Da allora Mari è stato spinto solo da un fortissimo slancio etico-utopico, sempre teso verso la ricerca di un “utile collettivo” quotidiano, capace di alimentare e formare criticamente le coscienze in direzione di una profonda trasformazione dei comportamenti dell’uomo e della società. Tali valori si concretizzano nel progetto e nella produzione di oggetti sempre accompagnati da una potente e ribelle narrazione che ha «pensato all’oggetto come trasmissione di valori»<sup>5</sup>. Tanti oggetti che Mari ha concepito fino agli anni 2000 e oltre, resistono all’usura del tempo, alle mode e al “karaoke”, «la cui

“anima” risiede nella qualità della forma e in un costante lavoro di ricerca»<sup>6</sup>. I suoi oggetti sono «scrigni ermetici, simboli significanti, funzioni fatte forma; oggetti-progetto, che sanno parlare di poesia, di valori sociali, di contestazione»<sup>7</sup>; oggetti capaci di attivare “pensiero”, veicolare significati, «produrre intelligenza»<sup>8</sup>. Oggi, li potremmo definire anche, con parole più contemporanee, come “informazionali” e “costruzionisti”, capaci di transitare e proiettarci direttamente nel presente/futuro<sup>9</sup>.

▪ *Etica, physis e techné nell'infosfera. Floridi e il design come e per il capitale semantico*

Gli spunti di riflessione fin qui descritti, tecnica e forma, etica ed estetica, prassi e teoria, utopia, azione e innovazione sociale, sui quali Mari ha fondato la propria poetica, possono essere rintracciati su alcune questioni chiave della contemporaneità a partire dalla lettura attenta e profonda che ne fa il filosofo contemporaneo Luciano Floridi. Professore di Etica e filosofia dell'informazione ad Oxford, indaga da anni sulla potente e rivoluzionaria trasformazione indotta dalle tecnologie della comunicazione e dell'informazione che stiamo vivendo oggi. Attento ai problemi della filosofia e non a quelli dei filosofi – il paragone con Mari, *mutatis mutandis*, è fin troppo palese – Floridi ha contribuito e contribuisce come pochi altri al dibattito internazionale su cosa significhi vivere in una società matura dell'informazione spiegandoci, non solo le questioni fondamentali che hanno generato e governano il mondo digitale, ma anche come tracciare percorsi possibili per iniziare a prendersene cura e porre le basi di un nuovo “progetto umano”. La rivoluzione digitale incide, infatti, sull'ontologia (sull'essere delle cose), sull'epistemologia (sul modo in cui le conosciamo) e sull'antropologia (sul modo in cui consideriamo noi stessi), ed è per questo che interrogarsi su quello che Floridi definisce “infosfera” al tempo della “Quarta rivoluzione” è l'unico modo per comprendere e operare nella complessità del presente e del prossimo futuro.

L'incipit del ragionamento di Floridi è legato a quello che lui stesso definisce «“matrimonio” tra *physis* e *techné*»<sup>10</sup>. Ovvero un'auspicata sintesi, anzi “riconciliazione”, la cui soluzione fattibile deve essere escogitata come concreta soluzione a un problema pratico: ritrovare un rapporto fruttuoso e simbiotico tra tecnologia e natura. Un rapporto che non è più un'opzione. Le società dell'informazione, infatti, dipendono sempre più dalla tecnologia per prosperare, ma hanno ugualmente bisogno di un ambiente sano e naturale per farlo. Un divorzio tra *physis* – natura, realtà – e *techné* – scienza pratica e le sue applicazioni – sarebbe assolutamente disastroso sia per il nostro benessere che per il benessere del nostro habitat e, pertanto, bisogna adottare un nuovo approccio ambientale. Questo non dovrebbe privilegiare il naturale o l'incontaminato, ma trattare come autentiche e genuine tutte le «forme di esistenza e di comportamento, anche quelle basate su artefatti artificiali, ibridi, sintetici o frutto d'ingegneria»<sup>11</sup>. «Stiamo costruendo nuovi ambienti fisici e intellettuali che saranno abitati dalle future generazioni»<sup>12</sup>. Un ambiente nuovo, l'infosfera, «meritevole di cura e di attenzione morale da parte degli inforg<sup>13</sup> umani che la abitano»<sup>14</sup>.

L'urgenza, quindi, per Floridi, è quella di elaborare un quadro etico specifico per l'infosfera. Un'etica "e-cologica" «propria di un ambientalismo digitale»<sup>15</sup>.

Questo tipo di ambientalismo sintetico (sia nel senso di olistico o inclusivo sia nel senso di artificiale) comporterà il mutare del modo in cui percepiamo noi stessi e i nostri ruoli in rapporto alla realtà, di ciò che consideriamo degno di rispetto e di cura e di come intendiamo riconciliare il naturale e l'artificiale<sup>16</sup>.

Una nuova alleanza quindi tra, *physis* e *techné*, naturale e artificiale, guidata da un *ethos* che avrà bisogno di un grande e duraturo impegno individuale, sociale e politico e che dovrà passare, in un orizzonte temporale di medio periodo, anche da un nuovo tipo di educazione e di sensibilità. Un cambio di paradigma radicale capace di spostare la nostra attenzione dalle cose alle relazioni. Relazioni che avvengono in una forma reticolare, inclusiva e tra "pari", che connettono entità differenti (persone, istituzioni, artefatti, natura - infosfera) e che ci permettono di passare da un mondo postindustriale "meccanico" (produzione di cose e qualità delle cose) a un mondo digitale "relazionale", "verde e blu" (produzione di servizi-funzioni e qualità dell'esperienza)<sup>17</sup>. Per realizzare questa simbiosi, Floridi pensa ad una sorta di "metaprogetto postmoderno", relazionale, responsabile e inclusivo, che superando le storture del contemporaneo, ovvero della fase "immatura" della società dell'informazione ("datacrazia", capitalismo della sorveglianza, fake news, "prepotenza degli algoritmi", etc.), ridisegni, con un approccio design-driven, un nuovo "progetto umano".

Lo strumento cardine e chiave per materializzare tale progetto è appunto un approccio innovativo o rivoluzionario alla filosofia che Floridi caratterizza e definisce "design concettuale" sottolineandone così la forte connotazione e dimensione poetica (pensiero poetico). Tale definizione affonda le radici nel superamento del "dogma" platonico, ovvero, nel superamento della dicotomia fra *techné* ed *epistème*, sapere pratico e sapere teoretico, e nello spostamento conseguente della "filosofia come design concettuale" in direzione di un'impostazione "costruzionista": dall'«approccio alla conoscenza "basato sull'utente"»<sup>18</sup>, «all'approccio alla conoscenza "basato sul costruttore"»<sup>19</sup>. Si tratta di uno "sconvolgimento" sostanziale della filosofia che, qualificandosi come "costruzionista", si apre ad approcci disciplinari specifici di altri campi del sapere (teorie e pratiche computazionali in particolare)<sup>20</sup>, design compreso, che non solo "conoscono", ma anche "costruiscono" l'oggetto del loro interesse. «Il Costruzionismo ritiene che la conoscenza sia acquisita attraverso la creazione del corretto genere di "artefatti semantici" o, per dirla in altri termini, di modellazione dell'informazione»<sup>21</sup>.

[...] allora conoscere un fenomeno, un artefatto o, nel nostro caso, conseguire un'informazione ed essere in grado di renderne conto, significa essere capaci di produrre e riprodurre, comporre e scomporre, costruire, montare e smontare tale fenomeno, artefatto o informazione, ovvero di migliorarli o rispondere a domande al loro riguardo, e in ciascun caso per le ragioni corrette. Perché la conoscenza sia possibile, la *mimesis* deve essere sostituita dalla *poiesis*<sup>22</sup>.

Il filosofo, come il designer, nell'era dell'informazione, è quindi «un costruttore, un agente poietico»<sup>23</sup> che procede per tentativi ed errori all'interno di un «processo incrementale di lunga durata, cosicché la conoscenza diventa un'impresa collaborativa di crescita e di progressivo aggiustamento in un sistema multi-agente (l'umanità) nel corso delle generazioni»<sup>24</sup>.

Per fare tutto ciò, la filosofia deve essere «concepita come la forma più alta di design concettuale»<sup>25</sup>; una filosofia-design capace di elaborare i concetti necessari a migliorare la nostra facoltà di comprensione, aiutandoci a conoscere, costruire e utilizzare la prossima (digitale) o presente (analogica) generazione di «artefatti semantici» (informazione). Tali artefatti, generati attraverso un approccio «costruzionista» o del design-filosofia a domande aperte, producono molti contenuti – non solo filosofici, ma anche scientifici, culturali, religiosi, artistici ecc. – che, nel loro insieme, costituiscono quello che Floridi definisce «capitale semantico», ossia ciò che dota di senso le «nostre identità, vite, esperienze, interazioni e raffigurazioni del mondo»<sup>26</sup>. È il «capitale semantico» a differenziarci non solo da ogni altro essere vivente ma anche da qualsiasi artefatto, inclusa l'intelligenza artificiale.

L'utopia, che fa parte del nostro «capitale semantico», non è necessariamente un sogno impossibile, ma può essere intesa come un «progetto umano» gradualmente realizzabile per migliorare il presente e progettare il futuro. La nostra epoca soffre di gravissimi problemi ambientali, sia sociali sia ecologici («il verde»), ma dispone anche di straordinarie tecnologie digitali («il blu»). Abbiamo bisogno di un nuovo progetto umano all'altezza di queste sfide, per far sposare «il verde e il blu», e salvare non solo la natura e la società, ma anche la nostra eccezionale umanità.

▪ *Mari e gli artefatti semantici pre-infosfera: tre «oggetti-progetto-pensiero»*

Il dovere etico, per Mari, di approfondire le ragioni tecnico-costruttive del progetto, la sua funzionalità pratica, nonché il simbolo che questo assume presso il grande pubblico (immaginario collettivo) porta il designer a dedicarsi al perfezionamento di oggetti consolidati nel tempo anziché progettare oggetti sempre nuovi e per questo attraenti come può essere attraente un capo di moda. Questo approccio non soltanto esprime un'intenzione etica, à la Mari, ma è anche nelle cose secondo Bruno Latour, il quale afferma che ogni progetto si basa sempre su qualcosa che c'è già. Perciò non è possibile progettare *ex nihilo*, come un atto divino di creazione, quindi ogni design, prima di tutto, è in qualche modo redesign<sup>27</sup>. D'altra parte, la proliferazione di oggetti su oggetti – ma diciamo pure l'ipertrofia del design odierno – contraddice l'essenza stessa del design: la missione etica di migliorare il mondo o, meno enfaticamente, la vita di tutti i giorni. Come si può infatti migliorare la vita di tutti i giorni progettando qualcosa che deve essere tanto nuovo da sembrare vecchio il giorno dopo per lasciar spazio all'ennesima novità progettata? Questo meccanismo perverso si chiama «obsolescenza programmata», ed è l'esatto opposto del design o, se non altro, qualcosa di inconciliabile col suo presupposto etico-ambien-

tale. Perfino un designer come Fabio Novembre, che ha fatto del simbolo incarnato nel prodotto la sua cifra progettuale, arriva provocatoriamente a dire: bisognerebbe definire un numero massimo di progetti per concentrare la creatività del design intorno a poche cose di qualità<sup>28</sup>. Ed è sempre Novembre ad aspirare «a diventare saggio e minimalista, ma sono cosciente di essere ancora felicemente lontano da quel risultato»<sup>29</sup>.

Tornando a Mari, contro l'ipertrofia del design odierno, un oggetto esemplare è la scatola del sale grosso, un oggetto "anonimo"<sup>30</sup> e dunque iconico, simbolo tradizionale della cucina della nonna italiana (ed europea in generale). È un oggetto – la scatola del sale grosso – presente da sempre o, comunque, presente nella mente di coloro a cui il progetto è rivolto. Non occorre allora progettare un contenitore per il sale *ex nihilo* ammesso che ciò sia possibile; basta semplicemente riconfigurare quel che c'è e funziona bene, praticamente e simbolicamente. Così, se l'oggetto del passato era fatto in lamiera zincata con coperchio di legno, nel 1998, per Alessi, Mari può riconfigurare la scatola del sale grosso sfruttando la tecnologia avanzata del suo tempo, senza però alterare la riconoscibilità dell'icona tradizionale, anzi aumentandone il valore percepito. L'oggetto di Mari è realizzato in plastica translucida, con angoli smussati e un coperchio ingegnosamente incernierato senza perni: tre caratteristiche potremmo dire tecno-estetiche molto aggiornate, che coesistono nella classica sagoma di sempre. Non a caso, Clino Trini Castelli usa questo progetto per descrivere il *Transitive Design*, che egli considera il *Linguaggio degli anni Zero* (del Terzo Millennio)<sup>31</sup>. Il *Transitive Design*, dal latino *transire*, e cioè "passare attraverso", contrassegna quegli oggetti che, volutamente, presentano caratteristiche che rimandano al passato e quindi a una tradizione che tende a rassicurare, combinate con caratteristiche che proiettano nel futuro in quanto tecnologicamente avanzate. Gli oggetti *Transitive* sono quindi «traghetti temporali [...] in grado di congiungere passato e futuro», assumendone le caratteristiche più interessanti<sup>32</sup>. Come dice Alberto Alessi, con la scatola del sale grosso, Mari «non soltanto recupera [...] un archetipo dei piccoli oggetti della domesticità, un contenitore che tutti ricordiamo come un'icona onnipresente nelle cucine italiane del passato, ma riesce anche a trasmettere – istantaneamente – il messaggio implicito di una storia che sembrava ormai persa»<sup>33</sup>.

La tensione etica di Mari si rivela in ogni suo progetto. Uno dei più interessanti, che ha tanto fatto parlare di sé e del suo progettista, è senz'altro la *Proposta per una autoprogettazione* del 1974<sup>34</sup>. Nel momento in cui la spinta economica dell'Occidente è frenata dalla crisi petrolifera (tema in effetti piuttosto attuale), Mari propone un intero sistema di arredamento attraverso un semplice libretto delle istruzioni per farsi da sé tutti i mobili con tavole di legno, chiodi e martello. Non occorre essere un abile falegname; occorre semplicemente un po' di buona volontà e il desiderio di comprendere le ragioni tecno-costruttive del progetto. Secondo Mari, infatti, chiunque, a partire dai buoni esempi di "autoprogettazione" descritti nel libretto delle istruzioni, potrebbe farsi da sé tutti i mobili di cui ha bisogno nel modo più semplice possibile – quindi facile da apprendere – e cioè con economiche tavole di

legno, chiodi e martello. Non si tratta di suggerire modelli facilmente realizzabili affinché possano essere riprodotti da chiunque, ma di suggerire un metodo tecno-costruttivo con cui chiunque possa farsi da solo quel che gli serve in modo personalizzato. Si tratta dunque di “insegnare a fare qualcosa” perché, come dice Mari, il design ha «significato se comunica conoscenza»<sup>35</sup>. «Mari ha ragione – chiosa Giulio Carlo Argan –: in fondo progettare è l’unico modo per non essere progettati»<sup>36</sup>. Al valore didattico del design, si aggiunge poi il rispetto per l’ambiente e quindi un’attenzione di Mari, in tempi non sospetti (1974), verso i temi della sostenibilità ambientale. La *Proposta per una progettazione* si risolve in mobili semplici, essenziali anzi o potremmo dire forse spartani, e cioè nudi e crudi, pensati per svolgere al meglio la funzione pratica e ancorché personalizzati, senza fronzoli né sprechi. Ma soprattutto, se il progetto è affidato direttamente al suo fruitore, sono enormemente ridotti i costi industriali di produzione (tavole di legno, chiodi e martello), nonché quelli logistici di trasporto, vendita, messa in scena, comunicazione, ecc. Tutto ciò si risolve, evidentemente, in meno CO<sub>2</sub> nell’ambiente e quindi in un’impronta ecologica meno marcata. La *Proposta per una Autoprogettazione*, dunque, mira a suggerire non uno «stile rustico» a mo’ di chalet in montagna, come pure qualcuno ha frainteso<sup>37</sup>, ma un modo per fare tutto il necessario col minore costo-spreco possibile, a vantaggio sia del singolo individuo, che spende meno e impara a progettare, sia della società tutta e dell’ambiente grazie a processi costruttivi più sostenibili.

Un altro esempio dell’approccio etico-estetico-ambientale di Mari è il vaso per fiori *Ecolo*, progettato per Alessi nel 1995, un autentico capolavoro. Anche qui l’oggetto fisico non c’è o, meglio, è più un’intenzione, anzi un insegnamento, che un prodotto in senso stretto. Il progetto, infatti, come nel caso della *Proposta per una progettazione*, si risolve nel libretto delle istruzioni per farsi da sé un vaso per fiori con un semplice contenitore di plastica dismesso. Il processo, evidentemente, è ben più semplice di quello che occorre per “autoprogettarsi” un mobile: basta semplicemente un taglio ben calibrato, e il gioco è fatto. Minimo sforzo massimo risultato o, se preferiamo un classico motto per architetti, *less is more*, à la Mies van der Rohe. Ed è questo, in effetti, il massimo della riduzione possibile: recuperare un rifiuto e riusarlo dopo averlo rifunzionalizzato. Ma c’è di più. Non si tratta soltanto di un’operazione per così dire ecologica, perché rifunzionalizzare significa anche risemantizzare e riestetizzare; cosa che qui succede in termini stridenti e quindi con un certo shock estetico, alla maniera dei ready-made di Duchamp. Non soltanto un prodotto industriale (il contenitore di plastica), seriale, una volta dismesso, diventa oggetto unico, personalizzato (esattamente come un ready-made); addirittura un rifiuto diventa nuovo oggetto, anzi oggetto poetico – vaso per fiori – con un semplice taglio. Come non pensare ai “concetti spaziali” di Lucio Fontana? L’oggetto di Mari (e di chiunque lo realizzi) diventa insomma una piccola opera d’arte, evocando quella che qualcuno ha definito «una nuova estetica [...] capace di fare i conti non solo con le proporzioni auree e con il bello ideale [...], ma anche con la spazzatura», ma soprattutto, come dice Cristina Morozzi, «una lezione di ecologia applicata»<sup>38</sup>.

▪ *Mari nell'infosfera. Conclusioni*

L'espressione "design concettuale", usata da Floridi per indicare la filosofia, anzi per caratterizzarla, porta con sé una serie di valori (e di parole) che raccontano interessanti e innovative relazioni capaci di innescare proficue connessioni tra ambiti disciplinari differenti. Abbiamo visto che nell'infosfera la filosofia svolge l'importantissima funzione di design concettuale: come il design svolge il compito di mediare tra l'essere umano, gli oggetti e i servizi facenti parte del quotidiano, così la filosofia tende a trasformare l'esistente in interazioni capaci di procurare un beneficio sostanziale all'intera umanità. L'emergere dell'infosfera, con la nascita della filosofia dell'informazione, ha provocato la necessità di ripensare la pratica e la metodologia della filosofia attraverso la prospettiva del design.

Proviamo adesso, in conclusione, a porre lo sguardo – in verità fin troppo velocemente, data la complessità dei temi che meritano riflessioni e approfondimenti ben più strutturati – su alcuni punti chiave che mettono in relazione diversi principi fondativi del discorso filosofico di Floridi con la poetica e l'approccio filosofico al design di Mari, e in generale, con la cultura del design, alla quale potrebbero tornare utili, per alcuni versi, in una prospettiva di aggiornamento epistemologico della disciplina (o rottura, per dirla con Bachelard).

La prima questione è legata a quello che Floridi definisce «“matrimonio” tra *physis* e *techné*». Una nuova alleanza tra naturale e artificiale (infosfera) guidata da un *ethos* specifico, l'“ambientalismo digitale” o sintetico (sia nel senso di olistico o inclusivo sia nel senso di artificiale)”, che necessita di un grande impegno individuale, sociale e politico e che dovrà passare, in un orizzonte temporale di medio periodo, anche da un nuovo tipo di educazione e di sensibilità. Ebbene, impegno etico, individuale e collettivo, sociale e politico, impegno educativo, coincidono perfettamente con i pilastri della cultura e poetica mariana. Un solidissimo sistema di valori che si concretizza in un “pensiero-azione” unico. Nell'eredità di Mari, arte, storia, politica, etica, filosofia, religione si mescolano in una visione culturale di insieme che, attraverso il design, nella sua dimensione di “pratica riflessiva” e “conoscenza in azione”<sup>39</sup>, incide profondamente sulla realtà che lo circonda. Egli lo fa non disgiungendo il professionista/designer dall'uomo: «Una figura poliedrica di pensatore/filosofo, teorico/divulgatore, promotore/insegnante, brillante comunicatore, ma soprattutto, uomo di conoscenza e coscienza»<sup>40</sup>.

La seconda questione, direttamente connessa alla prima, è legata al superamento della dicotomia fra *techné* ed *epistème*, sapere pratico e sapere teoretico. Storico dilemma al quale Mari – e invero tutta la cultura del design meno “markettara” e modaiola – risponde con una fortissima e personalissima presa di posizione rispetto alla dimensione del “fare”, o meglio, del “saper fare” (la *techné*), propria del progettista, dalla quale scaturisce il ruolo centrale che il design(er), in quanto agente delle trasformazioni del nostro ambiente, assume rispetto al mondo contemporaneo. Questa centralità dell'azione di progetto porta il design(er) ad avere un carico di responsabilità altissimo. Per evitare che il suo ruolo venga ridotto a pura ricerca

della “forma” e «sminuito a semplice “firma” da apporre su oggetti o artefatti nei quali manca qualsiasi filosofia costruttiva»<sup>41</sup>, tale responsabilità non può che essere guidata e filtrata da un “corrimano etico”, che affonda le radici nella dimensione umanistica della cultura (o della conoscenza) e nella capacità “tecnica” di «valutare, smontare, rimontare, capire, adattare, migliorare ciò che teniamo nel palmo di una mano. O nella testa»<sup>42</sup>.

So di aver seguito sempre la stessa ricetta, la mia. Quando mi si chiede un progetto nuovo, anziché cercare d’inventare chissà cosa, mi limito a mettere i puntini sulle «i», tenendo ben ferme un paio di convinzioni: la forma dev’essere eterna, fuori dal tempo, libera dalle mode, e la sua qualità dev’essere alla portata di chi fabbrica l’oggetto, come succedeva una volta. Perché, quando entro in un’officina, se imparo qualcosa sul piano della tecnica, sento di dover trasmettere qualcos’altro sul piano della cultura formale e umanistica: è lì, che si nasconde l’anima delle cose<sup>43</sup>.

La terza riflessione, correlata alle precedenti, è legata all’“anima delle cose”, che si traduce nell’essenza profonda di un oggetto, materiale o immateriale che sia. Oggetti “alti” capaci di esprimere un «valore semantico e informativo», che Floridi chiama “artefatti semantici”. *Proposta per una autoprogettazione ed Ecolo*, in particolare, ne sono un esempio significativo lampante (da ben 50 anni!), perché qui la dimensione informativa – che è anche etica, sociale, ambientale... – risulta preponderante rispetto al prodotto in sé, che è solo espressione tangibile di un pensiero critico e altamente rivoluzionario.

Le riflessioni fin qui esposte trovano la massima sintesi su una fondamentale prospettiva futura, comune a Floridi e Mari, ovvero quella della “sfida” pedagogica, legata alla formazione delle generazioni future. Così come sottolineato e “praticato” da Mari nel corso della sua lunga vita da designer con vocazione pedagogica, anche Floridi insiste sull’imperativo di porre la massima attenzione sulla formazione delle nuove generazioni affinché non si formino come meramente passive nel ricevere e consumare merci per Mari e informazioni per Floridi.

Mi piacerebbe lavorare in una scuola, rifondare un luogo per imparare, che sia diverso da quelli esistenti. Immagino una scuola d’ideologia o d’arte, in cui non si facciano realizzare progetti né si parli di marketing, ma dove si impari a pensare... La creatività è una messa in discussione della conoscenza<sup>44</sup>.

Da qui, l’imperativo categorico di ripensare la formazione dei prossimi “costruttori e designer di informazioni”, proattivi e critici, a partire da rigorosi approcci scientifici che si mescolano e si aprono a nuovi stili di pensiero e a nuove pratiche intellettuali. Per farlo, secondo Floridi, c’è bisogno di esperti capaci di risolvere problemi «che hanno molteplici soluzioni mediante il design concettuale: per dirla in una parola, abbiamo bisogno di filosofi»<sup>45</sup> o, forse più semplicemente, di autentici designer, “designer-filosofi” come Enzo Mari.



## ▪ NOTE

<sup>\*</sup> Il contributo è il risultato di una comune riflessione degli Autori. Nonostante ciò, i paragrafi *Introduzione, Mari e il senso delle cose. Il design tra utopia e tecnologia, etica ed estetica, Etica, physis e techné nell'infosfera. Floridi e il design come e per il capitale semantico, Mari nell'infosfera. Conclusioni* sono da attribuire a F. Monterosso, il paragrafo *Mari e gli artefatti semantici pre-infosfera: tre "oggetti-progetto-pensiero* a D. Russo.

<sup>1</sup> MARI 2011, pp. 8-9.

<sup>2</sup> QUINZ 2020

<sup>3</sup> *Ibidem.*

<sup>4</sup> Cit. in QUINZ 2020.

<sup>5</sup> MARI 2004, p. 7.

<sup>6</sup> MARI 2011, p. 1.

<sup>7</sup> FAVENTO 2006.

<sup>8</sup> MARI 2011, p. 1.

<sup>9</sup> Si pensi al contributo che tali valori hanno dato alla formazione del discorso sull'artigianato "digitale", il movimento makers e open source, il co-design, etc.

<sup>10</sup> FLORIDI 2010 p.119.

<sup>11</sup> FLORIDI 2017, p. 296.

<sup>12</sup> Ivi, p. 295.

<sup>13</sup> Il nostro è un mondo dominato dall'informazione – l'infosfera – in cui ci troviamo noi e gli altri agenti informazionali. Non siamo entità isolate ma organismi informazionali – *inforq* – interconnessi con altri agenti, biologici e artificiali. Non *cyborg* che incorporano tecnologie in grado di migliorarne o aumentarne le capacità, ma entità iperconnesse che creano una nuova sfera di interazione in cui l'uomo può entrare, alla pari con altri agenti e in cui la separazione tra il mondo "reale", offline, e quello aperto dalle ICT, online, si sta sempre di più assottigliando (*OnLife*).

<sup>14</sup> Ivi, p. 296.

<sup>15</sup> *Ibidem.*

<sup>16</sup> *Ibidem.*

<sup>17</sup> Cfr. FLORIDI 2020b.

<sup>18</sup> FLORIDI 2020a, p. 97.

<sup>19</sup> Ivi, p. 98.

<sup>20</sup> Qui si fa riferimento alla teoria Costruzionista di Seymour Papert. Matematico, informatico, pedagogista e professore emerito del MIT, Papert è il "padre" di una teoria educativa svilup-

pata tra la fine degli anni '50 e i primi anni '60 a partire dalla teoria del Costruttivismo elaborata da Piaget (col quale Papert ha lavorato). Partendo da Piaget, Papert fonda il Costruttivismo con le nuove tecnologie e con gli strumenti informatici, dando vita al Costruzionismo. Il tema centrale del modello di Papert è l'esperienza. Da questa si parte in quanto fonte di conoscenza. Il Costruzionismo propone lo sviluppo di attività di costruzione di artefatti che fungono da facilitatori dell'apprendimento. In questo senso, i bambini apprendono in base allo stato di attività e strutturano le proprie conoscenze parallelamente alla costruzione degli oggetti. L'essere umano, a prescindere dall'età, ha bisogno di avere a disposizione materiali concreti affinché la conoscenza acquisita sia tanto più vicina alla realtà (Papert parte dall'osservazione di attività di alcune civiltà africane, in cui i bambini costruivano case in scala o manufatti in giunco). Oggi il modello pedagogico di Papert è diventato centrale nelle attività di innovazione didattica (didattica attiva) a partire dal concetto di pensiero computazionale o "computational thinking". «Secondo Papert, i bambini, ma anche gli adulti, imparano meglio quando è data loro la possibilità di addentrarsi in un'esplorazione nella quale essi stessi costruiscono da soli i propri progetti, provano schemi, manipolano nozioni e idee. In altre parole, i bambini devono passare da uno status di "consumatori" di informazioni, in quello di produttori di conoscenza».

(CAPPONI 2008, p. 47)

<sup>21</sup> Ivi, p. 110.

<sup>22</sup> Ivi, p. 109.

<sup>23</sup> MANNA 2021.

<sup>24</sup> FLORIDI 2020a, p. 110.

<sup>25</sup> FLORIDI 2020a, p. 122.

<sup>26</sup> Ivi, p. 134.

<sup>27</sup> LATOUR 2009, pp. 255-263.

<sup>28</sup> NOVEMBRE 2010, p. 43: «Spesso in questi anni ho lanciato come provocazione l'idea di stabilire un numero fisso di creazione che ciascun designer può immettere sul mercato. Un calmiera creativo mirato sia a inibire la sovrapproduzione di merci, sia a stimolare una vocazione autocritica che oggi sembra molto carente. Mi vanto spesso di essere uno dei designer che ha prodotto meno in rapporto agli anni di lavoro, come se fossi concentrato sul tirar fuori

il mio «best of» senza essere costretto a pescare, a posteriori, da una massa critica di progetti poco intensi e poco voluti. Il mio mantra come progettista contemporaneo è: fare meno, farlo meglio!».

<sup>29</sup> Ivi, p. 70: «L'essenzialità è un processo di sottrazione che si apprende soltanto con la saggezza della maturità. Essere giovani e minimalisti è una contraddizione in termini. Quando sei giovane hai troppa energia da controllare, non riesci a convogliarla, la disperdi inevitabilmente. È quello che succede tra maestro e allievo nelle arti marziali: chi credi abbia la meglio tra un giovane gigante apprendista e un vecchio piccolo maestro? La perdita delle forze viene ampiamente sopperita dall'affinamento del gesto, dalla sua efficacia. Io aspiro a diventare saggio e minimalista, ma sono cosciente di essere ancora felicemente lontano da quel risultato».

<sup>30</sup> Cfr. BASSI 2007.

<sup>31</sup> TRINI CASTELLI 1999.

<sup>32</sup> Ivi, p. 124.

<sup>33</sup> Ivi, p. 134.

<sup>34</sup> MARI 1974.

<sup>35</sup> Ivi, p. 88.

<sup>36</sup> Cit. in MARI 2002, p. 34.

<sup>37</sup> MARI 2011, p. 88.

<sup>38</sup> MOROZZI 1998, p. 20.

<sup>39</sup> Cfr. SHÖN 1993.

<sup>40</sup> FAVENTO, 2006.

<sup>41</sup> MARI 2011, p. 1.

<sup>42</sup> Ivi, p. 130.

<sup>43</sup> Ivi, p. 48.

<sup>44</sup> MARI CAPELLA 1997.

<sup>45</sup> FLORIDI 2020a, p. 145.

▪ BIBLIOGRAFIA

BASSI 2007

Bassi A., *Design anonimo in Italia. Oggetti comuni e progetto incompiuto*, Milano 2007.

CAPELLA 1997

Capella J., *Il design o è plusvalore culturale o non è design - Dialogo con Enzo Mari*, in «Domus», 791, 1997, pp. 60-67.

CAPPONI 2008

Capponi M., *Un giocattolo per la mente. L'“informatica cognitiva” di Seymour Papert*, Perugia 2008.

FAVENTO 2006

Favento C., *Enzo Mari, (tra) etica e design*, in «Fucine Mute Web Magazine», 1 febbraio 2006 <<https://www.fucinemute.it/2006/02/enzo-mari-tra-etica-e-design/>> [28/05/2022]

FLORIDI 2010

Floridi L., *Information. A Very Short Introduction*, Oxford 2010.

FLORIDI 2017

Floridi L., *La quarta rivoluzione. Come l'infosfera sta trasformando il mondo*, Milano 2017.

FLORIDI 2020a

Floridi L., *Pensare l'infosfera. La filosofia come design concettuale*, Milano 2020.

FLORIDI 2020b

Floridi L., *Il verde e il blu. Idee ingenue per migliorare la politica*, Milano 2020.

LATOURE 2009

Latour B., *Un Prometeo cauto? Primi passi verso una filosofia del design*, in Mangano D., Mattozzi A. (a cura di), «Il discorso del design», E|C Serie Speciale, 3/4, 2009, pp. 255-263.

MANNA 2021

Manna L., *Il pensiero come relazione o intero semantico? Intorno alla filosofia di Luciano Floridi*, in Favara G., Miglio N. (a cura di), «Phenomenology and Mind», 20, Roma 2021, pp. 164-174.

MARI 1974

Mari E., *Proposta per un'autoprogettazione*, Milano 1974.

MARI 2002

Mari E., *Autoprogettazione?*, Mantova 2002.

MARI 2004

Mari E., *La valigia senza manico. Arte, design e karaoke. Conversazione con Francesca Alfano Miglietti*, Torino 2004.

MARI 2011

Mari E., *25 modi per piantare un chiodo. Sessant'anni di idee e progetti per difendere un sogno*, Milano 2011.

MOROZZI 1998

Morozzi C., *Oggetti risorti. Quando i rifiuti prendono forma*, Milano 1998.

NOVEMBRE 2010

Novembre F., *Il design spiegato a mia madre. Conversazione con Francesca Alfano Miglietti*, Milano 2010.

QUINZ 2020

Quinz E., *Enzo Mari, prima del design*, in «Che Fare», 13 novembre 2020 <<https://www.che-fare.com/almanacco/cultura/design/quinz-enzo-mari-design/?url=%2Fquinz-enzo-mari-design%2F#wpcf7-f194757-p208008-o1>> [28/05/2022]

SHÖN 1993

Shön D., *Il professionista riflessivo. Per una nuova epistemologia della pratica professionale*, trad. ita di Barbanente A., Bari 1993. (Shön, D., *The reflective practitioner. How professionals think in action*. New York 1983)

TRINI CASTELLI 1999

Trini Castelli C., *Transitive Design. A Design Language for the Zeroes*, Milano 1999.