



LA LUNA È UNA LAMPADINA

50 ANNI IED

Piazza Diaz, metà mattina di una giornata invernale di sole anemico nei primi anni '80. Cammino nella piazza arrivando dal Duomo e vedo un'Alfa Romeo che sta entrando da una finestra del secondo piano di un palazzo al numero 6. Resto a fissare la scena attratto da questa immagine quasi surreale. Questa è la suggestione che mi torna alla memoria quando penso a IED in quel periodo: un luogo dove accadevano cose che non ti saresti aspettato in una scuola "normale".

E. Soldini



**LA LUNA
È UNA
LAMPADINA**

50 ANNI IED

Si ringrazia:

Patrocini Istituzionali

*Ministero degli Affari Esteri
e della Cooperazione Internazionale*



Patrocini Scientifici

WORLD
DESIGN
ORGANIZATION



Main Partner



Partner



Digital Imaging Partner



Partner Tecnico



Sponsor



Sponsor Tecnico



La luna è una lampadina
50 anni IED

Mostra Internazionale
Triennale di Milano
dal 26 ottobre al 19 novembre 2017

IED — Istituto Europeo di Design

Consiglio d'Amministrazione /
Board of Directors

Presidente

Francesco Morelli

Amministratore Delegato

Riccardo Marzullo

Consigliere

Emanuele Soldini

Consigliere

Victor Megido

Comitato Scientifico IED /

Scientific Committee IED

Luca De Biase, Francisco Jarauta,

Marzo Zanini

Direzione / Head of

IED Milano

Emanuele Soldini

IED Barcelona

Alessandro Manetti

IED Cagliari

Monica Scanu

Accademia Galli IED Como

Salvatore Amura

IED Firenze

Alessandro Colombo

IED Madrid

Dario Assante

IED Rio de Janeiro

Fabio Palma

IED Roma

Nerina Di Nunzio

IED Sao Paulo

Victor Megido

IED Torino

Riccardo Balbo

IED Venezia

Igor Zanti

Comitato Scientifico /

Scientific Committee IED

Luisa Bocchietto, Antonio Calabrò,
Francisco Jarauta, Alessandro
Mendini, Marco Zanini

Comitato Organizzatore /

Organizing Committee

Riccardo Balbo, Rossella Bertolazzi,
Gabriella Foglio, Pedro Medina,
Giovanni Ottonello, Davide Sgalippa,
Emanuele Soldini, Luigi Vernieri

Coordinamento Generale /

General Coordination

Gabriella Foglio

Producer

Francesca Tottoli

Editor

Fulvio Ravagnani

Progetto Grafico / Graphic Design

6ZERO5

Progetto Allestimento Scenografico /

Scenographic Design Project

Angelo Linzalata, Solian Olerici

Produzioni Video /

Video Productions "Agora":

Direction

Luca Scarzella

Compositing

Michele Innocente

Produzioni Video /

Video Productions "Timeline":

Direction

Riccardo Castaldi

Compositing

Alessandro Lucchini

Produzioni video /

Video Productions "Interview":

Enrico Carucci, Guido Rizzone,

Lorenzo Salomone

Ricerca iconografica /

Iconographic Research

Elena Pegurri

System integrator

Dario Gavezotti

Sound

Andrea Caldera, Andrea Romani

Sviluppo Sito Web /

Website development

Extra srl

ICT manager

Domenico Bruno

Traduzioni / Translations

Imagine-Traduzioni

Timeline

Luca Scarlini

Assistant

Martina Bruno

Ufficio Comunicazione IED Italia /

Communication Office IED Italy

Fabrizia Capriati, Francesca

Marchese, Eleonora Ronsivalle,

Antonio Incorvaia, Michele De Simone

Ufficio Stampa / Press Office

NEGRIFIRMAN Pr & Communication

Hanno collaborato /

Thanks also to

Camillo Albanese, Riccardo

Brioschi, Lucia D'Ambrosa,

Alexandra Grosse, Jole Lombardini,

Sonia Meoli, Selena Mesoraca,

Serena Moreo, Filippo Nardoza,

Jacopo Panfilii, Antonio Pellegrini,

Floriana Petrosino, Raffaella Porta,

Alessandra Ronco, Carla Serra.

Introduzione

12

La luna è una lampadina?

Rossella Bertolazzi, Davide Sgalippa,
Gabriella Foglio

Il design di fronte
agli scenari del futuro

16

Esercizio utopico e
gioco creativo: ripensare
la cultura del progetto

Francisco Jarauta

22

Il designer: umanizzatore
di tecnologie

Luisa Bocchietto

24

Un nuovo Rinascimento
come sfida per le nuove
generazioni

Antonio Calabrò

27

Design è l'utopia di
dare a tutto il mondo
una forma felice

Alessandro Mendini

29

Brasile: il design
come opportunità

Marco Zanini

Riflessioni sul ruolo
del docente

32

Dare forma alle idee

Carlo Branzaglia

34

Un nuovo corpo
per la moda

Riccardo Conti

- 37
Un mondo mutante
Eleonora Fiorani
- 39
Il design e la collezione
Alberico Guerzoni e Michele Guazzone
- 42
Sotto il segno di Hermes
Pedro Medina
- 45
Ma che ci fanno
gli illustratori con il
computer?
Riccardo Mannelli
- 48
I disegnatori del suono
Sergio Messina
- 51
Salve Prof!
Mauro Panzeri
- 54
Progettare e
lanciare un dado
Loredana Parmesani
- 57
All'inizio facevo
il raccattapalle
Franco Perugia
- 62
Il design per il gioiello
James Rivière
- 63
Il videogioco non è
solo un passatempo
Alessandro Ronco
- 67
Il design in America Latina:
il caso messicano
Ricardo Salas, Martha Tappan Velázquez
- 70
Percorsi e derive
Gianni Emilio Simonetti
- 73
I nuovi valori
della fotografia
Silvio Wolf
- Tra strategia
e Genius loci
- 78
Un sistema
di conoscenze
Aldo Colonetti
- 80
Progettare la differenza
per un modello di grande
identità mediterranea
Aldo Colonetti
- 82
1966. Una storia
tutta milanese
Emanuele Soldini
- 86
1973. Roma
- 87
Vivere la trasformazione
Luigi Vernieri
- 90
1984. Cagliari
- 91
Il digitale per rinnovare
la tradizione
Monica A.G. Scanu
- 95
1989. Torino
- 96
La città dell'automobile
Riccardo Balbo
- 100
1993. Madrid
— La sfida dei prossimi
50 anni
Riccardo Marzullo
- 103
2002. Barcellona
— Il design come
generatore di valori
Alessandro Manetti
- 106
2002. Venezia
— Tra naviganti
e sognatori
Igor Zanti
- 108
2005. San Paolo
- 108
2014. Rio de Janeiro
- 109
2009. Como
— Il textile tra innovazione
e tradizione
Salvatore Amura
- 111
2009. Firenze
— Alta tecnologia,
alto artigianato
Alessandro Colombo

Introduzione

La luna è una lampadina?

Rossella Bertolazzi, Davide Sgalippa
Direzione Arti Visive IED Milano
Gabriella Foglio
Project Manager e Media Relations Expert

Tutto ha inizio nel 1966 quando Francesco Morelli un giovane e visionario innovatore culturale sbarcato dalla Sardegna decide di fondare, non a caso, a Milano, la prima scuola italiana di design chiamata Istituto Europeo di Design. Da lì a poco, nel 1968 avrebbe chiuso per sempre la mitica “scuola superiore di progettazione” di Ulm, quasi un passaggio di testimone. Tutto questo avveniva circa trent’anni prima della nascita della facoltà di design al politecnico di Milano (1993) e del trattato di Maastricht (1992), quando si cominciò a parlare diffusamente del concetto di Unione Europea. Milano negli anni sessanta poteva a pieno titolo essere considerata la capitale mondiale del design, è qui che nasce quello che poi viene definito il Made in Italy: aziende guidate da imprenditori aperti e intelligenti che con maestranze esperte e appassionate hanno creato oggetti, arredi, e uno stile riconosciuto in tutto il mondo. A quell’epoca il designer e spesso anche gli artisti lavoravano direttamente con le aziende in un clima di reciproco stimolo che era il fiore all’occhiello della produzione del design industriale italiana. Ricordiamo fra i tanti la collaborazione di Lucio Fontana e Agenore Fabbri con la Tecno dei fratelli Bersani e Bruno Munari per Danese.

Lo IED nasceva così sotto un’ottima stella e oggi ne è passata di acqua sotto i ponti dalla piccola sede di Santa Maria del Suffragio alle prestigiose sette sedi italiane (Milano, Roma, Torino, Cagliari, Venezia, Firenze, Como), le due in Spagna (Madrid e Barcellona) e le due in Brasile (San Paolo e Rio de Janeiro) con il progetto di allargarsi in altri Paesi del mondo. In tutti questi anni nella città di Milano sono nate altre realtà formative private nel campo del design ma lo IED è l’unica fra queste ad essere rimasta del tutto [Made in Italy](#).

Quando ci siamo messi a ragionare su che mostra fare per celebrare i cinquant’anni della scuola abbiamo deciso di andare controcorrente. Invece di una commemorazione di quello che è stato abbiamo deciso di celebrare il presente e il futuro dei veri protagonisti: gli

Abbiamo scelto di mettere in mostra le persone, e non le cose.

artisti, i manager, i designer formati da noi e di farci raccontare le loro storie. Abbiamo scelto di mettere in mostra le persone, e non le cose, ex allievi e nuovi allievi da tutte le sedi IED del mondo, di tutte le discipline: design, arti visive, comunicazione, moda. Il lavoro di contatto con gli ex allievi negli ultimi venticinque anni è stato possibile grazie

alla digitalizzazione delle informazioni biografiche, ma per quanto riguarda gli ex allievi di lunga data il compito è stato più arduo e abbiamo dovuto ricorrere alla memoria storica di docenti, coordinatori e collaboratori che hanno mantenuto relazioni con le persone che hanno frequentato la scuola nel passato. Insieme agli allievi la mostra vuole celebrare gli altri fondamentali attori di questo progetto di formazione: i docenti. Fin dall'inizio l'intuizione di Francesco Morelli è stata quella di chiamare in cattedra oltre a intellettuali non allineati, portatori di un pensiero contemporaneo, i professionisti, persone che fossero a contatto con le aziende e la realtà produt-

Per una scuola che non fosse solo di sapere ma anche di saper fare.

tiva del Paese. Per una scuola che non fosse solo di sapere ma anche di saper fare. Vogliamo ricordare qui alcuni nomi importanti che hanno collaborato con IED come Bob Noorda, Giancarlo

Iliprandi, Osvaldo Cavandoli, Elio Fiorucci, Gianni Sassi, James Irvine, Gianluigi Arnaldi, Ivo Misani, Gabriele De Vecchi, Andries Van Onck, Jonathan De Pas, Franca Sozzani... Una volta stabilito cosa ci interessava mettere in mostra, dovevamo cercare un titolo giusto. Come chiamare una mostra interattiva fatta di persone, parole, progetti, immagini, esperienze, laboratori, conferenze, testimonianze, culture diverse? L'illuminazione è arrivata da una canzone degli anni sessanta "La Luna è una Lampadina" nata dall'incontro artistico di due "geniacci eretici" della scena milanese, Enzo Jannacci e Dario Fò, che ne firmano rispettivamente la musica e il testo. Ci è sembrata una perfetta metafora dell'atto creativo dove dall'accostamento poetico ma anche ironico di concetti apparentemente lontani ne scaturisce uno sguardo nuovo sulla realtà. La lampadina è l'idea che si sviluppa, la tecnologia, la trovata che risolve i problemi, che fa pensare ad Archimede Pitagorico nei fumetti Disney, e poi c'è la Luna, eterna ispirazione della vocazione lirica, della creazione libera, del sogno.

Avvertenza al lettore, questo non è un catalogo, ma un libro che vuole raccogliere lo spirito di un'idea ed è diviso in tre grandi sezioni. Nella prima abbiamo chiesto al comitato scientifico della mostra di riflettere sugli scenari futuri del design. Paco Jarauta ripensa la cultura del progetto fra gioco e utopia. Luisa Bocchietto il ruolo del designer per un mondo migliore. Antonio Calabrò riflette sul modello sempre attuale di "ingegnere rinascimentale" capace di tenere insieme le competenze scientifiche e le conoscenze umanistiche. Alessandro Mendini ci guida nello scenario di oggi sulle orme di un nuovo designer che si autoproduce. Riccardo Zanini, direttore scientifico IED Brasile, ci parla del Design come un'opportunità di trovare un'identità forte per un paese in crescita. La seconda parte è dedicata ai docenti a cui abbiamo chiesto di riflettere sul loro ruolo e di come stia cambiando la professione di chi insegna, se abbia oggi ancora senso parlare della figura del maestro. Come dice Gianni Emilio Simonetti oggi "l'agire educativo, come partecipazione

al destino delle nuove generazioni, è da qualche tempo a questa parte un “paradigma” che s’invera, da un lato, nella costruzione del sapere didattico, dall’altro, nella idoneità a trasferire le conoscenze in un contesto globalizzato.” È importante specificare che all’Istituto Europeo di Design sono sempre più numerosi gli studenti che provengono da tutti i paesi del mondo con programmi di cultura scolastici completamente diversi da quelli europei. È stato arduo scegliere a quali dei nostri docenti rivolgerci. Se lo avessimo chiesto a tutti, e ci sarebbe piaciuto farlo, ne avremmo potuto scrivere un’enciclopedia. La nostra scelta è caduta su alcuni dei nostri docenti più trasversali (che insegnano contemporaneamente nelle quattro scuole, comunicazione, arti visive, design, moda) e su altri che rappresentano alcuni dei corsi storici la cui figura professionale è più profondamente cambiata negli ultimi vent’anni. Nella terza parte, Genius Loci, si racconta la storia dello IED attraverso le sue sedi e i suoi direttori, in Italia e nel mondo. Aldo Colonetti ci restituisce uno sguardo sulla storia generale dello IED italiano e sulla nascita dello IED spagnolo. Colonetti racconta bene come dalla nascita della sede di Madrid lo IED ebbe un rinnovato impulso culturale e progettuale dato dalla presenza di forti personalità dell’intelligenza spagnola esule rientrata in patria dopo anni di Franchismo. Da

Il concetto del design come linguaggio della “grande identità mediterranea”.

questo straordinario laboratorio di idee emerse il concetto del design come linguaggio della “grande identità mediterranea”. Ci sono testimonianze dirette di chi come Emanuele

Soldini e Riccardo Marzullo lo IED lo hanno frequentato da studenti e oggi ne sono ai vertici del management. Poi la parola passa ai direttori delle varie sedi. Alessandro Manetti direttore IED Barcellona parla della responsabilità anche politica dei designer, Riccardo Balbo, direttore di IED Torino conosciuto in tutto il mondo per i suoi corsi di transportation e car design. Tutti i direttori portano avanti nelle loro sedi la politica vincente del Genius Loci legandosi nella strategia e nell’offerta formativa con le realtà produttive e culturali fondamentali del luogo. Questa capacità di interagire col territorio è da sempre una costante della filosofia dello IED. E così a Venezia si privilegia l’arte, a Firenze gli accessori, a Como il textile, a Cagliari l’artigianato e il turismo.

Il design
di fronte
agli scenari
del futuro

Esercizio utopico e gioco creativo: ripensare la cultura del progetto

Francisco Jarauta
Filosofo e Direttore Scientifico IED Spagna

Poche epoche come la nostra sono state sottoposte a processi di trasformazione così profondi e accelerati tali da attraversare allo stesso modo le nostre strutture economiche, politiche, sociali e culturali. Questi processi, che sono stati interpretati e ricompresi nei concetti di globalizzazione e mondializzazione, sono la causa di una nuova situazione planetaria connotata da una forte complessità e interdipendenza. Si tratta di un nuovo ordine mondiale che ha qualitativamente cambiato il sistema ereditato dalla prima metà del XX secolo, dando luogo a un nuovo scenario in cui sono in discussione numerosi principi strategici, costringendo il nostro tempo a uno sforzo riflessivo in ordine a una migliore comprensione della nuova complessità. Basterebbe osservare il dibattito sociologico degli ultimi decenni per cogliere l'analisi intensa e appassionata dei processi, le trasformazioni che li accompagnano, e il loro possibile futuro in un flusso complesso e difficile da prevedere. Una lettura degli studi di Daniel Bell, Alain Touraine, Ulrich Beck, David Held, Richard Falck, Jürgen Habermas e Manuel Castells, tra gli altri, potrebbe darci l'orizzonte critico per orientare il nostro sguardo sull'epoca.

Zygmunt Bauman, in uno dei suoi recenti studi [We, the Global Bystanders](#), ha dato conto di una particolare sindrome che caratterizza il comportamento intellettuale di molti di noi. Le trasformazioni rapide e profonde che ha subito la nostra epoca negli ultimi decenni, l'imprevedibilità dei cambiamenti, le turbolenze degli eventi, ci hanno reso "spettatori globali". Davanti a noi scorre con accelerazione inaspettata una serie di situazioni ed eventi che occorre pensare nella loro articolazione per capirne la direzione e le conseguenze. Nella già ampia letteratura sull'argomento è ancora necessario ricorrere al libro di David Held e Anthony McGrew, [Global Transformations Politics, Economics and Culture](#) e al dibattito che ne è discusso. In questa direzione la globalizzazione è diventata il punto focale di tutte le analisi. La profonda riorganizzazione dell'economia mondiale ha portato a cambiamenti fondamentali sia nel sistema politico sia nelle forme di organizzazione sociale, per non parlare della tendenza

all'omologazione delle diverse culture e concezioni della vita, processi accelerati dalla planetarizzazione delle tecnologie della comunicazione. Il risultato di questi processi è l'emergere di una nuova complessità rispetto alla quale i nostri vecchi strumenti di analisi sono insufficienti, costringendoci a formulare nuovi concetti con cui interpretare i cambiamenti in corso nel mondo, e le tendenze che governano la configurazione del futuro. Negli ultimi anni la necessità e l'urgenza di individuare questo futuro ha portato diverse istituzioni internazionali a esplorare possibili scenari futuri. Sappiamo come l'accelerazione dei processi che attraversano i nostri tempi renda sempre più difficile immaginare come saranno le società del futuro, quali saranno gli elementi chiave nel processo di articolazione; in ultima analisi, il loro modo di vivere e di funzionamento. Una

Lo scenario principale sarà quello della Comunicazione.

lettura comparata di queste relazioni potrebbe portarci alle seguenti conclusioni: lo scenario principale sarà quello della Comunicazione.

Manuel Castells l'ha studiato nella sua [The Information Age](#). Le trasformazioni che hanno sperimentato le società contemporanee si devono fondamentalmente alla rivoluzione tecnologica fondata sulla base di nuovi sistemi di informazione e di comunicazione, alla ristrutturazione del sistema di produzione e alla diffusione della logica delle reti in tutte le forme di organizzazione. Risultato di questi processi è stata la formazione di un nuovo modello di struttura sociale che tende ad ampliarsi in tutto il pianeta. Vi erano un tempo intuizioni fantastiche come il villaggio globale immaginato da McLuhan. Ciò che era un tempo solo una storia utopica oggi diventa un vero e proprio evento, il risultato delle tecnologie di comunicazione che determineranno il nostro futuro ancora di più. Nessuno mette in dubbio che la diffusione di nuovi sistemi d'informazione e comunicazione, oltre a modificare la forma delle società contemporanee, sono stati decisivi per la costruzione della cosiddetta Società dell'Informazione o Società della Conoscenza. Si tratta di un cambiamento radicale nei processi di accesso, appropriazione e uso del sapere e della conoscenza, che modificano il comportamento di apprendimento e di strumentalizzazione del sapere. La società-rete nasce come una nuova utopia, come un modello e un progetto al quale tendono le società del futuro. L'adeguatezza di questo modello rappresenta oggi una delle principali sfide per qualsiasi politica educativa. Infatti, tutti i sistemi di formazione si sentono messi in discussione dai grandi cambiamenti che la Società della Conoscenza presenta. Occorre indurre, formare, adattare la percezione, le capacità intellettuali, alle condizioni del sapere delle nuove società. Questa è la base di uno [Smart Planet](#) costruito a partire dalle nuove condizioni della Società dell'Informazione. Un terzo scenario ha a che fare con i cambiamenti relativi ai nuovi modelli professionali. Abbiamo ereditato una serie di modelli che sono stati definiti nel contesto della prima Rivoluzione Industriale e la sua diffusione in tutto il XIX secolo. Oggi possiamo dire che questi modelli si

sono rivelati obsoleti. Il grande dibattito nei Politecnici o nelle nuove istituzioni dedicate alla formazione rivela questo dato. Si tratta di una conseguenza naturale derivante dalla stessa Società della Conoscenza. Da un lato, i modelli di apprendimento e di accesso al sapere, dall'altro si ridefiniscono gli altri tipi di professione che nel nuovo contesto di conoscenze e competenze rendono più flessibili e aperti i modelli di competenza. Questa è una nuova sfida soprattutto per quelle istituzioni che operano nel campo della formazione. Richard Sennett nel suo studio [Together](#) ci presenta una mappa di questioni che rivede non solo l'eredità ricevuta, ma anche la situazione attuale. Per Sennett la nascita di [New Communities](#) virtuali è già uno degli elementi che meglio definiscono il futuro, costituendo la piattaforma operativa del futuro. Tutti questi processi e cambiamenti hanno trasformato i modi di vita, facendo emergere [New Life Styles](#) che, come nota Paul Virilio, tracciano la linea di omologazione delle culture. In un mondo altamente globalizzato, il problema dell'identità è centrale, dando luogo a posizioni affrontate da coloro che difendono con forza le identità particolari, etniche, linguistiche, religiose, ecc., con i conseguenti conflitti che i vari fondamentalismi hanno inasprito come meccanismo di difesa. Inoltre, si osservano posizioni più aperte che assumono le forme d'ibridazione culturale in diverse dimensioni e questo finisce per essere la base di riferimento per un futuro in grado di integrare la complessità dei popoli e delle società. Homi Bhabha parla delle [Cultures In-between](#), definendo così lo spazio di comunicazione sociale e culturale. Come lo stesso Bhabha indica, è un cambiamento antropologico fondamentale mediato dai nuovi sistemi di comunicazione e d'integrazione sociale. Un quinto scenario in cui rappresentare il futuro e che è direttamente correlato alla complessità del mondo contemporaneo è uno scenario etico.

È urgente assumere una nuova responsabilità per l'immediato futuro del nostro mondo e dell'umanità. Un ideale morale che diventi l'orizzonte dell'esperienza umana. Si tratta di costruire un nuovo pensiero critico che faccia

Un ideale morale che diventi l'orizzonte dell'esperienza umana.

suo un nuovo progetto utopico che non solo pensi, ma che sia in grado di costruire ciò che il pensiero etico-politico ha definito come il [Common](#), quel bene comune non negoziabile che passa ad essere la necessaria garanzia di una storia conforme alla dignità e ai diritti dell'umanità. Bisogna quindi ripensare sia la cultura del progetto sia i processi di formazione da una prospettiva cosmopolita ed etica.

Il design non ha mai avuto una storia autonoma. È sempre stato considerato come parte della cultura industriale o come componente di sistemi di vita. Da William Morris a Norbert Elias può dipanare una sequenza perfettamente articolata e che indica i diversi momenti che la sociologia della cultura lega alla storia del gusto o delle abitudini. Nel nostro tempo possiamo osservare come dallo slancio che apre la Rivoluzione Industriale si passa a definire le forme

concrete dei sistemi di oggetti della vita domestica o pubblica con la coerenza che lo stile di un'epoca imprime sulle cose. Di questa idea si nutrí il Movimento Moderno appropriandosi del progetto di costruzione di un nuovo sistema culturale, in cui il rapporto tra design e architettura costituisce una logica o un'idea che tanti dei suoi rappresentanti considerano etica. Penso a Walter Gropius e alla Bauhaus per dare prova a questo modo di pensare, quando si tratta di affrontare le premesse della cultura del progetto. È vero che l'unità proposta dal Movimento Moderno, sulla base di una rigida gerarchia delle decisioni, è esplosa tempo fa, lasciando uno spazio aperto al conflitto tra le discipline che oggi, ancora una volta, si pongono in diversi contesti come i derivati delle società postindustriale, costruite sulla base della crescente complessità e contemporaneamente con nuove capacità tecnologiche che rendono possibile un tipo d'innovazione finora senza precedenti. Partendo da questa complessità,

Una progressiva dilatazione del campo teorico e operativo del design.

si può notare come negli ultimi anni ci sia stata una progressiva dilatazione del campo teorico e operativo del design. I suoi programmi sono stati definiti da un rapporto permeabile rispet-

to alle grandi trasformazioni dei sistemi di vita della società postindustriale, soprattutto segnato dalla standardizzazione culturale e internazionalizzazione della produzione. È essenziale notare a questo proposito come le fasi di crescente globalizzazione non devono essere intese solo come approcci economici o politici, ma alla fine esse rappresentano gli aspetti culturali che definiscono il vero campo delle conseguenze o degli effetti. Dopo la comunicazione e il mercato –entrambi agenti reali del processo di mondializzazione– si deve individuare la generalizzazione di nuovi cultural patterns che alla fine definiscono nuovi modelli di riferimento simbolico sui quali sono costruiti i processi d'identità e differenza del mondo contemporaneo. In effetti, su questi contesti problematici si incentra il dibattito attuale all'interno della cultura del progetto. Si tratta di riconoscere una complessità iniziale in cui si stringono la mano tutte le varianti alla base del progetto. Si deve iniziare da una dimensione riflessiva sulle condizioni culturali, sociali, antropologiche della società contemporanea, dell'individuo, della sua identità e delle sue derivazioni sempre più complesse dalla sua appartenenza sociale e dai modelli di affiliazione politici e culturali. In questo modo apparirà uno spazio diverso molto più complesso e con cui il design dovrà dialogare. Certamente un progetto può essere inteso come un'invenzione in grado di rispondere a un problema culturale, qualunque sia la sua dimensione o tipologia. Per alcuni, il design deve produrre nuovi spazi o nuovi oggetti, nuove relazioni. Deve essere inteso come un esercizio utopico, un frammento del futuro che avviene senza rispettare la rotta del tempo. Per altri, il progetto deve mediare tra le diverse circostanze, dev'essere quello che articola i diversi contesti, rispondendo alle condizioni d'uso e persino al sistema delle funzioni previste.

È, in ultima analisi, un misurato equilibrio, intelligente, dove si incontrano la passione civile e il gioco creativo, ovvero l'idea che va dalla produzione di nuovi oggetti ai futuri sistemi di servizi. Si progetta con idee, ma queste dovrebbero attraversare la mappa dello spazio su cui sono costruite. Questa difficoltà è stata interpretata in modi molto diversi nel corso della storia. Da qui la necessità di un rapporto critico con la tradizione, la storia, la teoria, la cultura del progetto. Relazione critica che, inoltre, dovrebbe aiutare a interpretare la complessità che accompagna le forme dell'abitare contemporaneo. Da questo punto di vista critico, il design dovrebbe stabilire la sua riflessione e la sua pratica. Assai corretta è l'opinione di Jeffrey Kipnis quando insiste sulla rilevanza di considerare il valore sociale e culturale della libertà come uno degli obiettivi del singolo e della collettività. Una frontiera che è, in senso politico, sempre più problematica. Idee come quelle proposte da Rem Koolhaas, Stefano Boeri e Sanford Kwinter, tra gli altri, con *Mutations*, o il *Making Things Public* di Bruno Latour e Peter Weibel, potrebbero essere punti di riferimento indicativi per una discussione aperta su questi problemi.

Costruire un nuovo modo di pensare, in linea con le condizioni della nuova complessità.

La cosa importante è costruire un nuovo modo di pensare, in linea con le condizioni della nuova complessità. Se guardiamo da questo punto di vista, tutto quello che ha a che fare con la cultura del proget-

to deve essere ripensato; John Berger lo ricordava di recente. Il primo compito di una civiltà è quello di proporre una comprensione del tempo, delle relazioni temporali tra passato e futuro, intese nella loro tensione, nella direzione in cui convergono contraddizioni e speranze, sogni e progetti. “*Comme le rêve le dessin!*”. Sì, come il sonno, il progetto, in questa strana relazione in cui si incontrano le idee e i fatti, la tensione di un fuori che la storia trasforma e il luogo, l'attimo. Il design si presenta così come uno degli strumenti più significativi nel definire le nuove forme di cultura. Nel suo intendimento attiene di diritto alla cultura del progetto. Nelle sue applicazioni è il momento in cui si decidono tutti gli elementi che modernizzano e trasformano non solo l'uso, ma anche i gusti, le forme di percezione e perfino i bisogni. Qualsiasi riflessione sul design alla fine è una riflessione sulle tendenze della cultura e dei suoi progetti. Tutti sanno che queste riflessioni acquisiscono maggior forza se il contesto che li definisce è quello di una cultura come la nostra, soggetta a profondi processi di accelerazione e di innovazione, la cui portata si estende a tutti i domini della scienza e della vita, la produzione e la società. Intervenire in questi processi è una delle responsabilità di coloro che fanno proprio il compito di costruire le società del futuro. Tutte queste riflessioni ci permettono di muoverci verso un progetto futuro, ora che lo IED celebra i suoi 50 anni di esperienza nella formazione del design, diventando una delle istituzioni più

riconosciute internazionalmente in questo campo. È una storia che nasce da una felice intuizione del suo fondatore, Francesco Morelli, e in oltre cinque decenni, con la passione e la dedizione di generazioni, è diventata un modello di riferimento per tutti coloro che lavorano in questo settore. L'insegnamento, nel senso più ampio, è oggi uno dei sistemi più direttamente colpiti dai cambiamenti della nostra epoca, diventando la riflessione sui sistemi educativi una costante mondiale. Esso contiene due parametri complementari: le trasformazioni antropologiche e sociali, da un lato, e dall'altro tutti quei problemi derivanti dalle nuove tecnologie e la loro capacità d'innovazione sui processi di conoscenza, come abbiamo visto negli scenari appena descritti, da cui individuare il futuro del mondo contemporaneo.

Queste circostanze rendono l'attuale discussione sui modelli di formazione un fatto cruciale.

Queste circostanze rendono l'attuale discussione sui modelli di formazione un fatto cruciale. Da loro dipende l'adattamento alle condizioni dei nuovi tempi. Lo IED è riuscito

a stabilire prioritariamente un pensiero strategico su questi temi. L'adattamento a questa nuova situazione presenta un processo multiplo di adeguamento strutturale e strategico. Anthony Giddens mostrò le condizioni per la costruzione di una seconda modernità o modernità riflessiva, secondo le condizioni dell'epoca e le sue sfide. Questo adattamento soltanto sarà possibile attraverso una cultura dell'innovazione che copra i processi e i metodi rilevanti per sviluppare meccanismi efficaci. Le politiche dell'innovazione devono avere oggi priorità strategica in tutti i settori. Essi devono essere accompagnati da adeguate strutture normative e procedure per il raggiungimento degli obiettivi. Ma qualsiasi processo d'innovazione richiede ugualmente sia cambiamenti istituzionali sia di disposizione individuale. È importante pensare e orientare le strategie d'intervento su quei livelli o casi particolari dell'istituzione. Sono processi che trasformano i modelli di scuola, le politiche dello staff, l'integrazione di tutti coloro che sono coinvolti nel processo di formazione in tempi diversi, che condividono il progetto di formazione che consentirà di fare dello IED una grande comunità, in cui il rapporto con il sapere e le sue applicazioni avranno sempre uno stile sperimentale, rendendo la scuola un vero e proprio laboratorio di idee e progetti. Di recente Joseph E. Stiglitz e Bruce C. Greenwald, nel loro [Creating a Learning Society](#), hanno analizzato la complessità del processo delle trasformazioni che accompagnano le forme di apprendimento nelle società moderne. Da questi processi deriva una modernizzazione vera, e nuova competenza al momento di affrontare le sfide del futuro. Si tratta di fare dello IED una vera piattaforma d'innovazione e di progetti in base alle condizioni del nostro tempo.

Il designer: umanizzatore di tecnologie

Il design sta cambiando perché il mondo cambia velocemente. La professione del designer è nata con l'affermarsi della produzione industriale durante il secolo scorso. Una nuova modalità di produrre, quella industriale, si è affermata permettendo la diffusione di prodotti più accessibili per tutti, riducendo tempi e costi di produzione. Quella modalità ha imposto che il lavoro artigianale d'ideazione e produzione dell'oggetto, prima svolto unitariamente dallo stesso soggetto, venisse separato in momenti diversi affidati al disegnatore prima e alla macchina poi per la realizzazione. Questo ha comportato una grande diffidenza iniziale, per il timore che la macchina portasse a disumanizzare il processo creativo, e contemporaneamente grandi entusiasmi, per le possibilità che venivano offerte dai nuovi materiali e sistemi produttivi. All'interno del Bauhaus, all'inizio del secolo scorso, si fronteggiavano due correnti di pensiero; quella più incline a mantenere un approccio artistico e quella più disponibile a sviluppare l'industrializzazione. Sappiamo che la seconda prevalse, con la consapevolezza che si sarebbe potuto perdere qualche cosa durante il percorso. Nel progettare per la produzione della macchina tutto deve venire pensato prima, non sono ammessi errori; la progettazione si fa più complessa, l'immaginazione deve evolvere, così come la comprensione del mercato cui quei prodotti sono rivolti. La manualità però, il piacere del contatto fisico durante la realizzazione, si perde. I prodotti finali sono lucidi, algidi, perfetti. La forma e la funzione s'incastano perfettamente mentre una nuova armonia viene raggiunta; una nuova bellezza che è performante, essenziale, utile, economica e accessibile. La disciplina che conosciamo si è evoluta partendo dalle necessità della produzione seriale e per questo parlare di "design" per molti è ancora oggi impensabile senza citare accanto al primo termine la parola "industriale".

L'ADI, l'associazione nata negli anni '50 per promuovere questa nuova disciplina in Italia, nel periodo di passaggio dal mondo agricolo a quello che si andava inurbando, è l'Associazione per il Disegno Industriale e non l'associazione del Design Italiano, come qualche volta viene intesa, a sottolineare questa forte identità primigenia. Siamo attualmente al centro di una nuova rivoluzione, quella digitale, che sta cambiando il nostro modo di ideare, produrre, distribuire

e consumare. La metodologia del design industriale è ormai utilizzata per ideare processi e servizi, oltre che prodotti. I clienti non sono più solo gli imprenditori, produttori di beni, ma anche le istituzioni pubbliche, fornitrici di servizi o le collettività che li utilizza-

Gli oggetti del progetto sono sempre più immateriali, ancora più complessi e necessitano della collaborazione di attori diversi.

no. Gli oggetti del progetto sono sempre più immateriali, ancora più complessi e necessitano della collaborazione di attori diversi. Il designer quindi deve gestire informazioni che provengono da mondi diversi e saper interfacciare competenze che gli sono

sconosciute. Il suo ruolo sarà di armonizzare tecnologia ed esigenze, utilizzando tecnica e creatività. Riappare come fondamentale quella componente umanistica che si preoccupa di mantenere la persona al centro del progetto. Quest'attenzione deve oggi essere declinata nel rispetto etico verso gli altri e verso il pianeta di cui dobbiamo avere cura. Analogamente a quanto avvenne all'interno del processo di affermazione del design industriale vi è il timore che la società informatizzata ci privi, oltre che del rapporto con la manualità, anche del rapporto con il prodotto finale stesso, smaterializzato, reso impersonale e indipendente dal suo creatore, sordo al nostro bisogno di riconoscimento. I prodotti, infatti, sono sempre più virtuali, leggeri, sostituibili e/o sostituiti da servizi. Si tratta allora di ridefinire i criteri di valore e accanto a bellezza e funzionalità, che diamo per scontate, si affermano come qualità da ricercare la sostenibilità ambientale, la riduzione del consumo di energia nel processo produttivo, la riciclabilità delle componenti a fine vita del prodotto, la riparabilità, l'attenzione all'usabilità da parte di tutti. Si tratta di mantenere viva la presenza delle necessità vere delle persone, cercando di non subire le pressioni del mercato, che chiede un consumo continuo e scontato. Si tratta di creare cose utili, che sappiano emozionare e farsi amare, che meritino la nostra cura, che portino informazioni e rappresentino significati legati alla nostra presenza.

Il designer dovrà quindi conoscere queste caratteristiche e usare la tecnologia per innovare in queste direzioni. Dovrà saper comunicare e raccontare a distanza a utenti diversi per cultura e provenienza. Dovrà continuare a essere curioso e forse evitare di specializzarsi troppo per poter ricevere da mondi diversi quelle sollecitazioni che sono alla base della sorpresa creativa, dell'inaspettata deriva verso soluzioni inesplorate. Il design inteso come progetto dovrà garantire lo sguardo attento al futuro, la freschezza dell'indipendenza, quel minimo di utopia che permette la creazione di un mondo migliore.

Un nuovo Rinascimento come sfida per le nuove generazioni

Antonio Calabrò
Direttore Fondazione Pirelli e Vicepresidente Assolombarda

L'obiettivo di una buona formazione è diventare "ingegneri rinascimentali", come suggeriva Steve Jobs, figura tra le più innovative dell'hi tech. Studiare, e a lungo, non solo a scuola, ma un po' per tutta la vita (cambiano velocemente, le condizioni e le esigenze del sapere e del saper fare). Lavorare. Crescere. E studiare ancora, seguendo la lezione di quelle figure dell'Umanesimo e del Rinascimento capaci di tenere insieme le competenze scientifiche e le conoscenze umanistiche, di dipingere costruendo da gran matematico un originale senso della prospettiva o di progettare una piazza e una basilica con il pensiero rivolto al valore di Dio e alle relazioni nella comunità degli uomini. Come Piero della Francesca. O Leon Battista Alberti. O, ancora, Leonardo. Cultura politecnica.

L'indicazione di Jobs sul "genio italiano" è uno stimolo essenziale sull'atteggiamento indispensabile a chi studia e sulle strategie per migliorare la scuola. Tenere insieme filosofia e tecnologia (lo sapevano benissimo già i filosofi greci). Coniugare analisi e racconto. Ricordare che etica, estetica e scienza fanno parte dello stesso universo: è la lezione di Galileo. La creatività sta nello sguardo eterodosso, spiazzante, eretico: nei punti di vista mai presi in considerazione, nelle domande mai fatte. L'anima di Aristotele in Karl Popper. Le parole nuove e poetiche di Carlo Emilio Gadda, un ingegnere, scrittore tra i migliori di tutto il Novecento. E di Elio Vittorini, straordinario letterato e innovatore culturale, che chiamò la sua rivista più originale "Il Politecnico". La lezione di Jobs e il suo "Think different" (l'attitudine degli "ingegneri rinascimentali", appunto) risuonano anche nelle parole usate dal suo successore ai vertici della Apple, Tim Cook, nel discorso del giugno 2017 alla cerimonia di congedo ai laureandi del Mit, il Massachusetts Institute of Technology a Cambridge, nell'area metropolitana di Boston: "Non ho paura che l'intelligenza artificiale dia ai computer la capacità di pensare come gli esseri umani. Sono più preoccupato delle persone che pensano come computer, senza valori o compassione, senza preoccuparsi delle conseguenze". Etica e spirito critico di conoscenza, prima ancora che tecnologia. È benvenuta, infatti, la tecnologia. Benvenuti, i robot che modificano radicalmente processi produttivi e prodotti e, connessi alle reti dei "big data", sono protagonisti della rivoluzione

“digital” che sta trasformando industria e servizi. Benvenuti, anche se vissuti come strumenti che tagliano posti di lavoro tradizionali. Perché proprio i progetti e i processi “hi tech” e “digital” migliorano qualità e produttività del lavoro, rafforzano conoscenze e competenze, potenziano la sicurezza (maggiori tecnologie, minori infortuni). Pur se aprono difficili problemi culturali e politici, pongono sfide e creano allarme sociale. Parecchie lavorazioni e altrettante professionalità spariscono dall’orizzonte. Ma nuove se ne creano. Non sappiamo con che relazione, di qualità e quantità. La sfida semmai è quella di governare in modo socialmente equilibrato la transizione, evitando che le nuove tecnologie aggravino gli squilibri professionali, retributivi e sociali. E creino inedite diseguaglianze. Questione politica. E culturale. Di governo della società. Di valori. Di nuove regole. Di più efficace costruzione di un innovativo “welfare state” (non il reddito di cittadinanza, ma la preparazione ad affrontare le evoluzioni del

Sono indispensabili una maggiore e migliore formazione, più spazio e responsabilità alle nuove idee.

mercato del lavoro). Oltre che naturalmente di “governance” delle imprese (sono indispensabili una maggiore e migliore formazione, più spazio e responsabilità alle nuove idee). E di più evolute relazioni industriali (il nuovo contratto dei metalmeccanici,

che insiste sulla formazione e il welfare aziendale, ne è una positiva testimonianza). Non siamo affatto di fronte, dunque, a una sorta di neo-illuminismo tecnologico. Semmai, ci si misura con l’approfondimento critico della dialettica tra vantaggi tecnologici e rischi, problemi e opportunità. Temi aperti sulla comprensione e sulla gestione delle nuove competenze, con responsabilità e senso del limite. Questioni filosofiche e antropologiche, appunto. È proprio questa la sostanza della riflessione di Cook al Mit.

Partendo da un’altra delle ispirazioni di Jobs, quella di “dare la possibilità ai folli - agli anticonformisti, ai ribelli, ai piantagrane, a tutti coloro che vedono le cose in modo diverso - di fare al meglio il loro lavoro”. Il pensiero imprenditoriale, d’altronde è un pensiero creativo, spesso un pensiero eretico. Da mantenere vivo nel tempo. E da intrecciare a un’altra essenziale dimensione d’impresa: la produttività, la serialità dei processi, la qualità standard dei prodotti. Innovare. Fare profitti. Investire. Creare lavoro. Reggere competitività in tempi di sempre più rapidi e intensi cambiamenti. È una sintesi difficile. Fragile. Mutevole. Ma indispensabile. Come ogni buon imprenditore e manager capace sanno bene. Insiste Cook: “Al Mit avete imparato che la scienza e la tecnologia hanno il potere di migliorare il mondo. Grazie alle scoperte fatte proprio qui miliardi di persone stanno conducendo una vita più sana, produttiva e appagante. E se mai riuscissimo a risolvere anche uno solo dei grandi problemi del mondo, dal cancro ai cambiamenti climatici, alla diseguaglianza educativa, sarà grazie alla tecnologia”. Retorica hi tech?

No. Aggiunge Cook: “La tecnologia da sola non basta. E talvolta può essere parte del problema”. Cita l’importanza delle posizioni di Papa Francesco sulle responsabilità di governare il cambiamento, dare un’anima all’economia e costruire migliori equilibri sociali. Sottolinea gli aspetti negativi delle tecnologie stesse (“le minacce alla sicurezza e alla privacy, le notizie false e i social media che diventano antisociali”). E conferma che l’uso delle potenzialità positive della tecnologia “spetta a noi. Spetta ai nostri valori e al nostro impegno verso i nostri familiari, i vicini di casa, le nostre comunità, spetta al nostro amore per la bellezza e alla convinzione che le nostre fedi sono interconnesse, al nostro senso civico e alla nostra bontà d’animo”. È un discorso americano. Noi ne avvertiamo la consonanza con le parole di grandi imprenditori italiani, da Adriano Olivetti ai Pirelli, sino ai medi e piccoli imprenditori che ancora oggi animano territori e comuni-

L’impresa cresce sui valori, sulla qualità, sulla “cultura politecnica”, sulla “morale del tornio”, sulla “fabbrica bella” perché sostenibile, ambientalmente e socialmente.

tà in cui l’impresa cresce sui valori, sulla qualità, sulla “cultura politecnica”, sulla “morale del tornio”, sulla “fabbrica bella” perché sostenibile, ambientalmente e socialmente. Riflessioni utili, quelle di Cook. Che avvertono l’eco della cosiddetta “filosofia pratica” che da tempo

prende piede nella Silicon Valley e ragiona sul valore delle persone, la leadership, i limiti del successo, la responsabilità, su “cos’è che conta davvero oltre il successo materiale?”.

Socrate e i filosofi greci sono il punto di riferimento di quei filosofi, come Andrew James Taggart, professore all’Università del Wisconsin, consulente di imprenditori e artisti. Socrate per la sua capacità di fare domande scomode ed estranee al buon senso comune: “È sbagliato sostenere che gli esperti di tecnologia stiano guidando la rivoluzione industriale. Sarebbe invece più appropriato dire che l’innovazione e l’imprenditoria hanno bisogno di individui con un background nelle scienze umane e sociali per generare idee e raccontare storie riguardo a ciò che per il momento non esiste ma potrebbe esistere in futuro. La filosofia dà due contributi essenziali: fare domande che altri non ipotizzerebbero nemmeno; investigare questioni basilari con lo scopo di mostrare che è possibile immaginare alternative alla nostra realtà concreta. La filosofia, come l’arte, ricorre ai posteri dell’immaginazione nella prospettiva della creazione”. “Think different”, appunto. Regola filosofica. Rinascimentale.

Design è l'utopia di dare a tutto il mondo una forma felice

Alessandro Mendini
Architetto

La creatività è un metodo e un atteggiamento per pensare e per vivere in modo attivo e stimolante. Usando curiosità e fantasia nelle proprie azioni e nella vita, la persona diviene attenta ai fatti e alle cose, diviene appunto creativa. Se una persona è creativa nella sua vita, lo è pure nella sua attività lavorativa. In ogni lavoro, anche nel più umile, andrebbe cercato e sviluppato un approccio creativo. Questo è difficile, e certi lavori sono molto privilegiati rispetto ad altri. Ma un'energia immaginifica è presente in tutti gli uomini, e l'utopia consiste nel fare che ogni piccolo lavoro assurga alla dignità di divenire creativo. Quando anni fa si parlava di "Immaginazione al Potere" si pensava appunto a una ingenua utopia irraggiungibile. Ma se questa tensione oggi si trasmettesse capillarmente nelle realtà del quotidiano e nelle leggi e nei comportamenti del sociale, già grossi passi sarebbero fatti. Ora quello slogan è obsoleto e superato, essendo subentrati dei nuovi modi di creatività generalizzata attraverso la virtualità di Internet e del computer. E per quanto riguarda noi privilegiati, noi creativi "ufficiali", la progettazione virtuale ci ha aperto degli orizzonti immensi. Da questo punto di vista, la nuova "creatività fredda" è ai primordi.

Dagli anni ottanta ad oggi il design, è ovvio, è cambiato profondamente. Dalle finezze degli oggetti status symbol tipici del Post-Modernismo si è passati a un neo-funzionalismo ecologico, talvolta tecnologico e talvolta emozionale. I metodi di progettazione sono tutti nuovi, tutti al di là della matita. Il mercato e la produzione globale hanno spostato in Asia il baricentro del design. Ora l'Europa è in posizione eccentrica, il suo design sembra essere ancora quello del bello, mentre quello iper-tecnologico non è ancora arrivato da noi. Arte, artigianato, Cina, fabbriche di comunicazioni virtuali sono il nostro futuro. Un futuro che potrà essere positivo solo se, al di là degli aspetti merceologici, compariranno utopie culturali e sistemi creativi concepiti per un'umanità caratterizzata da un'ipotesi tutta nuova.

C'è uno strano filo rosso che collega il Bauhaus, la secessione viennese, il liberty, i movimenti Alchimia e Memphis Droog Design per approdare a Miami: infatti, design e arte sono terre di frontiera, i cui confini sono spesso sfumati e danno origine a dispute feroci.

In questo panorama anche l'industria ha la sua parte di colpe perché oggi non esprime idee chiare. Per i giovani lavorare con le aziende può essere veramente frustrante, non esistono più quegli imprenditori

Non esistono più quegli imprenditori che avevano definito il design italiano con la loro produzione, il loro ruolo di guida critico, di avanguardia.

che avevano definito il design italiano con la loro produzione, il loro ruolo di guida critico, di avanguardia. Perciò, il designer (tanto più se è giovane) si ribella. I giovani diplomati alla scuola di Eindhoven, per esempio, non aprono più un loro

studio personale, si attrezzano e danno vita a laboratori ed officine: chi lavora il legno, chi il ferro o il vetro. I loro prodotti a volte sposano concetti artistici molto estremi e si tratta di ricerche importanti e di ampio respiro. In pratica si è partiti nel Medioevo e Rinascimento da una cultura artigianale e si è approdati al Bauhaus che teorizzava la produzione industriale, ma poi i suoi prodotti erano frutto di una produzione artigianale.

Oggi noi partiamo da una cultura industriale, teorizziamo una produzione in serie ma poi i giovani designer producono artigianalmente. Il design ha compiuto una rotazione di 360 gradi. C'è da parte delle industrie una sorta di discriminante nei confronti dei giovani, specialmente se italiani: lavorare con loro è sicuramente più faticoso che con un grande maestro, la cui esperienza, inoltre, è una garanzia sotto tutti i profili. Ma penso che le aziende abbiano il dovere di fare questa fatica, per aprire nuovi spazi e per aprirsi a nuove idee. È importante comprendere che un designer per un'azienda non si limita a intervenire sull'immagine o sui prodotti: può cambiare radicalmente gli organigrammi, gli scenari e le prospettive. Ed è fondamentale vedere le cose da angolazioni imprevedute, perché quando un'azienda lavora conoscendo sé stessa solo attraverso sé stessa, cresce con fatica e rimane involuta.

Brasile: il design come opportunità

Marco Zanini
Architetto e Direttore Scientifico IED Brasile

Il mondo cambia, il Design cambia, lo IED cambierà. Quando ho cominciato a lavorare, a Milano sul finire degli anni '70, non c'era il fax, né il cellulare, né internet, per comunicare con i clienti stranieri usavamo il telex, i disegni si facevano a mano con la matita e quelli finali a china con il rapidograph. A Mosca c'erano Brezhnev e Kosygin, a Washington c'era Reagan, in Cina Deng Xiaoping cominciava, con estrema prudenza, ad aprire le finestre del Middle Kingdom al mondo. Oggi il problema è il contrario, di tecnologia ne abbiamo molta, forse troppa; d'idee chiare ne abbiamo poche e, sembra, molto spesso in ritardo; il mondo è globalizzato ma la disuguaglianza e la concentrazione della ricchezza continuano a peggiorare. C'è bisogno di molto progetto e quindi di Design, non per inventare nuove tecnologie, ma per migliorare l'uso e l'accesso di quelle che già sono disponibili e vergognosamente sottoutilizzate; mai abbiamo avuto, nella storia dell'umanità, tanto accesso come oggi a conoscenza ed informazioni; accesso democratico, gratuito, immediato e ovunque eppure sembra che non riusciamo ad approfittarne.

Il terzo millennio sarà il tempo del cambiamento accelerato, di una complessità pervasiva, di cambi radicali negli stili di vita, nelle priorità, nei valori. Il pianeta è stato interamente scoperto ed occupato, con l'aiuto della scienza ne abbiamo ricostruito la storia, i problemi da risolvere sono stati studiati fino all'ultimo dettaglio, la conoscenza necessaria per risolverli è disponibile; in gran parte delle istanze ciò che manca è il progetto: nella politica, nell'economia, nell'amministrazione, nell'educazione. Siamo all'inizio di una nuova modernità che supererà rapidamente molte certezze del passato: le professioni, le classi sociali, razze, generi, la vita come un percorso predefinito; le società che saranno in grado di offrire una migliore qualità della vita saranno quelle capaci di mediare, di includere, di capire, di pensare "out of the box", senza nostalgia di mitici passati felici e senza l'arroganza di certezze di solito in gran parte sbagliate; quelle con la capacità di mediare l'incompatibile: automazione con piena occupazione intendendo il lavoro come componente della dignità umana e non solo come strumento economico, tecnologia con natura, disuguaglianza intrinseca a culture differenti (Cinesi e Bahiani) con giustizia sociale, libertà individuale e solidarietà non obbligatoria. I dati ci sono, mancano le connessioni; dall'hardware siamo passati al software e infine all'interaction, è un viaggio dalla tecnologia verso l'antropologia, si parlava, solo anni fa, di Big Data,

oggi già è Thick Data, si parlava di Design Thinking, oggi si parla di System Thinking, molti neanche conoscono il significato di questi termini, altri sono specialisti, altri ancora già sono oltre investigando nuovi territori, il problema sta nell'enorme distanza, in continuo aumento, tra chi sa molto e chi sa poco, tra chi va avanti e chi rimane indietro ma non riesce a vivere in pace facendo quello che gli piace nel modo che ha scelto. I grandi palazzi pieni d'impiegati che facevano operazioni ripetitive saranno sostituiti da algoritmi, che ottimizzeranno le intermediazioni, liberi da simpatie e malumori, le grandi fabbriche saranno sostituite da stampanti tridimensionali, il trattore che distribuiva difensivi a tappeto su aree immense che non ne avevano bisogno sarà sostituito da un drone che distribuirà la quantità necessaria nel posto giusto al momento opportuno. Il vero problema non sarà produrre né distribuire, ma tenere assieme una società sottoposta a tensioni a cui non era abituata e il futuro già non è più di domani, era ieri e non siamo riusciti ad accorgercene. C'è molto

Il Brasile, paese del futuro che esporta felicità.

bisogno di progetto e quindi di Design. Il Brasile, paese del futuro che esporta felicità, continua ad essere il paese ricco e benedetto dalla sorte che è sempre

stato, ma ora che il mondo è globalizzato e tutti fanno tutto, ciò è ancora più evidente di quanto lo fosse nel passato. Poco antropizzato (24 abitanti per chilometro quadrato quando il Bangladesh ne ha 1319 e l'Olanda 388), verde, con molta acqua, terra buona, sole, risorse naturali, biodiversità, 10.000 chilometri di costa e spiaggia per sedersi all'ombra di una palma a guardare il mare, lontano dai conflitti che dilanano regioni intere e contagiano gran parte dell'emisfero nord. La ricchezza c'è ma manca il progetto, c'è bisogno di Design.

C'è molto lavoro da fare e il Design non è più solo estetica e funzionalità di oggetti prodotti industrialmente, per altro ormai in gran parte in Cina. Design sarà, nel Brasile del terzo millennio, nell'agricoltura moderna che vive di data management e information technology, ingegneria genetica e intelligenza artificiale, Design sarà nei servizi per una qualità della vita più sostenibile, Design sarà nel rappresentare una società che già sta emergendo ma spesso senza forma né identità. Il Design è oggi un'opportunità di lavoro qualificato e di qualità in una società stratificata, dove la mano d'opera è sempre più spesso commodity pagata il meno possibile; una professione con una forte componente di realizzazione esistenziale personale; un possibile cammino per diventare imprenditori e quindi signori del proprio destino.

Riflessioni sul ruolo del docente

Dare forma alle idee

Carlo Branzaglia

Ogni celebrazione rappresenta un'occasione di crescita ed evoluzione; un po' come gli antichi riti di passaggio scandivano le fasi significative della vita umana. La dimensione pragmatica e performativa del design è d'altra parte la stessa della cultura orale: ed oggi l'ossessivo ricorrere al termine storytelling ce lo ricorda quotidianamente. I passaggi relativi a una istituzione formativa, la più vecchia nel settore del design in Italia, non possono che riguardare l'aderenza e l'adeguatezza dei suoi percorsi educativi alla realtà circostante. Italiana e internazionale, poiché molte attività di IED si rivolgono a un pubblico estero, dato il ruolo che il design italiano è in grado di coprire sullo scenario internazionale. A questi temi, in realtà, si fa sempre poca attenzione: nell'ormai competitivo mercato della formazione, pubblica o privata che sia, l'efficacia del modello proposto viene in genere rappresentata da tre elementi: i professionisti (magari celebri) come insegnanti; i contatti con le aziende; la possibilità di inserimento lavorativo. Un'offerta innovativa, quando IED stesso la propone, cinquanta anni fa; oggi ripetuta fino alla banalità da istituzioni formative di ogni genere e specie. Ma per IED fare didattica non è solo mettere insieme questi elementi: tanto più in un settore ormai imprevedibile, come il design.

La prima questione riguarda la tipologia didattica. IED applicò per primo in Italia il modello delle Fine Arts and Design, quello originale, di matrice anglosassone e di stampo umanistico, che vide i suoi primi vagiti nel 1837, con la nascita dell'istituzione che prenderà poi il nome di Royal College of Art, ancor oggi numero uno nel [ranking](#) mondiale delle scuole di design. Non a caso, IED vede in Italia il suo diploma triennale riconosciuto dal Ministero Istruzione Università Ricerca Scientifica, nel comparto che raccoglie le Accademie di Belle Arti (riformate da soli tredici anni) e gli ISIA (il cui primo, pur nato a Roma nel 1962, solo nel 1973 acquisisce lo status di formazione superiore). Una cultura umanistica: quella delle belle arti e della progettazione, che individua la comune figura del [Gestalter](#), come lo chiama Giovanni Anceschi, ovvero di colui che dà forma (significativa) alle idee: sia essa legata all'invenzione di una figura retorica della contemporaneità, nelle arti visive; sia essa vincolata ad una utilità effettiva, nelle arti applicate. Umanistica: perché prende le mosse da comportamenti umani cui dare realtà tangibile; dialogando con la cultura circostante come novelli antropologi. Il modello che vede la nascita dei corsi di design da quelli di architettura (e, questi, da quelli di ingegneria) è invece una deviazione tendenzialmente italiana, di stampo fortemente

Carlo Branzaglia — Si occupa di design strategico e design education. Insegna all'Accademia di Belle Arti di Bologna, dove coordina il Dipartimento Progettazione e Arti Applicate.

Ha tenuto corsi, lezioni e seminari in scuole italiane e straniere; e scritto diversi libri (l'ultimo, Fare Progetti, 2016).

È Direttore Scientifico dell'Area Master dello IED di Milano; partner di Dmc Design Management Center; e membro in quota ADI del consiglio di amministrazione di Fondazione Compasso d'Oro.

tecnologico ed illuminista, dove la regola, il numero e il modulo prevalgono. È la cultura della macchina, a seguito della quale il design nacque, a mezzo secolo dalla rivoluzione industriale, per accordare i prodotti della catena di montaggio alle esigenze del pubblico: ovvero, per fare oggetti che fossero utili all'uomo, e non semplici da costruire.

La diversa origine (umanistica vs tecnologica) ha un effetto molto preciso nell'erogazione della didattica: da un lato il modello laboratoriale, dall'altro quello frontale: il workshop con classi dal numero limitato vs la lezione con centinaia di studenti; la teoria che s'incarna nella prassi vs la prassi che si fa teoria. È una distinzione molto forte, in termini di cultura progettuale, facile anche da descrivere in termini pedagogici. Innanzitutto, il modello didattico: perché anche la didattica va progettata. Se prevale la formula laboratoriale, il percorso formativo diventa contestuale, cioè si adatta alle necessità della cultura, della società, del mercato circostante. Possono darsi linee guida comuni, ma la qualità è data dalla capacità di lavorare sul contesto, anche quando si applicano maglie ministeriali: flessibilità, parola chiave per il design contemporaneo. Il processo, proprio come nel design, fa la differenza sul risultato finale: per generare progettisti che non diventino bravi a fare cose: ma a organizzare processi che

gemmino, nei vari contesti, buone cose. Il laboratorio prevede poi che la teoria si faccia pratica, non viceversa. Ovvero che anche le figure scientifiche, immancabi-

Il laboratorio prevede poi che la teoria si faccia pratica, non viceversa.

li nella didattica del design, sappiano posizionare il loro sapere in una logica effettuale, dove prevalga la necessità di fornire indicazioni a chi dovrà saper fare. Al principio del [learning by doing](#) si piega anche chi non deve direttamente fare: è la ricchezza del percorso della progettazione, d'altronde, che filtra nella prassi stimoli provenienti dalla psicologia, dalla semiotica, dalle scienze della cultura, dalla storia, etc. Questo fa sì che il teorico scenda in laboratorio; e non sia il tecnico (il progettista, nel nostro caso) che si fa esperto, come direbbe Michel De Certeau, perdendo l'autorevolezza della prassi, costretto a modellizzare sulla base delle proprie esperienze concrete. L'afflusso di progettisti, in fuga da una professione dai margini sempre più instabili, verso università dal taglio frontale crea paradigmi, ma a partire da una cultura fatta di soluzioni specifiche. Proprio quando la professione stessa (e ancor di più, gli studenti in formazione) avrebbe bisogno di un respiro più ampio, per quanto votato al pragma. Pensiamo al design dei servizi, dei sistemi, al design sociale; presi sul serio, non a partire da marchi territoriali o da sedie per comunità. Sono quelle famose sfide ormai divenute ritornello costante nella pubblicitaria radical chic di settore, ma che da sempre rappresentano l'anima della storia del design. E che abbisognano proprio di quella [Teoria delle arti pratiche](#) (citando ancora De Certeau) che trova appunto nel rapporto fra teoria e pratica la chiave di volta di problematiche sociali come economiche, e le inerenti soluzioni progettuali.

Un nuovo corpo per la moda

Riccardo Conti

Nel 1974, Alighiero Boetti si fece riprendere da una cinepresa mentre le due mani scrivevano la frase-titolo della sua famosa opera [Ciò che sempre parla in silenzio è il corpo](#), in due sensi opposti partendo dal centro, fino che lo “scrittore” non raggiungeva i limiti della sua, per così dire, apertura alare, o in altre parole il limite del suo corpo. Boetti mutuò quella frase poetica dalla lettura di [Corpo d'Amore](#) (1966) di Norman O. Brown; nel saggio del pensatore americano risolveva il problema dell'identità impostata sulla contrapposizione tra eros e civiltà, e sul binomio di corpo e creatività. Ecco, se si dovesse tentare di individuare un megasoggetto all'interno degli eterogenei regimi della moda, il corpo con tutte le valenze simboliche ed esperienziali che è capace di esprimere, ricoprirebbe una posizione di assoluta centralità.

Quando circa quindici anni fa cominciai a coltivare la mia passione per la pratica della moda, m'interessava soprattutto investigare le nuove relazioni interdisciplinari che stavano riconfigurando i dispositivi e i luoghi di racconto di questa. In particolare di come, vicendevolmente, i linguaggi dell'arte, del fashion e quello della comunicazione stavano silenziosamente ma attivamente contrapponendo i tratti fondamentali di un nuovo volto a un sistema che dipendeva (e in parte, ancora dipende) dalla volontà di ritmi implacabilmente serrati e ripetitivi che hanno sostanzialmente contraddistinto tutti gli anni novanta e i primi duemila per l'invadenza del tempo a scapito della qualità delle cose. Se da un lato quindi, il valore dell'identità nella moda sembrava sempre più combaciare con quello del nome, del marchio e della logomania che in parte ancora pervade le espressioni più superficiali del fenomeno, dall'altra una generazione costituita non da vicinanza anagrafica, ma da un sentire comune che comprendeva individui provenienti da background eterogenei e talvolta eccentrici, iniziava ad elaborare quelle strategie di resistenza verso quell'immagine istituzionale e soprattutto commerciale della moda che tutt'ora genera quell'inquietante sensazione di omogeneità, di uno spazio indiscriminatamente dilatato, una sorta di [freeway](#) su cui scorrono a ritmo incessante le informazioni. Il corpo, si diceva, ritorna perciò prepotentemente come soggetto ad affermare il suo ruolo anarchico nel distribuire nuovi significati alle diverse pratiche organizzate nel sistema della moda e ancor prima in quei luoghi deputati alla formazione di stilisti e altri operatori creativi di tale linguaggio. Ciò che testimoniano questi anni d'insegnamento nella scuola di IED Moda è il contatto con quella che a mio avviso

[Riccardo Conti — È critico d'arte, editorialista e docente di cultura visiva. I suoi articoli sono stati pubblicati su varie riviste come Exibart, Urban, Officiel Hommes, Cross, Prismo, Flair, Mousse, Domus, i-D Italy è stato inoltre art editor della rivista Rodeo. Collabora regolarmente con Vogue.it, VICE Italia, L'Uomo Vogue e Artribune. Sempre per Vogue Italia ha condotto svariati talk intervistando alcune delle più prominenti figure della moda italiane e internazionali.](#)

[Ha tenuto corsi e lectures all'accademia di Belle Arti di Brera, Politecnico di Milano, NABA, IULM, IUAV Moda e Kunsthøgskolen di Oslo. Dal 2010 insegna Fenomenologia dell'arte contemporanea presso lo IED Moda di Milano. Ha fatto parte del team curatoriale del Milano Fashion Film Festival e a collaborato come autore e consulente per l'agenzia di comunicazione YAM12003.](#)

è la prima generazione a vivere veramente, al di là di ogni assunzione di principio avanguardistico, la fluidità tra sfere di espressione e competenze (tra alto e basso, artistico e popolare), che nell'ultima decina d'anni ha spontaneamente descritto negli sforzi degli studenti l'attitudine e la necessità di sperimentare nuove forme di rappresentazione e codici per ripensare il medium stesso delle moda: l'abito.

L'abito, come centro nevralgico e simbolico di quel sistema che innerva un immaginario ben più ampio.

L'abito, come centro nevralgico e simbolico di quel sistema che innerva un immaginario ben più ampio, è diventato un territorio sul quale esprimere differenze, totalmente alieno a quella logica massificatoria che ha inteso

produrre negli anni '90 le seconde, terze, quarte linee, tesa a quell'allucinazione moderna e democratica che voleva la bellezza estesa a ogni minimo frammento della quotidianità, e rivolta a tutti: l'era della brand culture, con i prodotti dell'arte e la moda che si compiacciono vicendevolmente, l'interior design che sconfinava nel fashion senza soluzione di continuità e viceversa. Un abito si diceva, come corpo, è quanto invece emerge scorrendo i progetti più intensi realizzati dentro (il percorso didattico) e fuori (nei sistemi produttivi), non intendendo con questa considerazione la riflessione post-human e sensazionale, sempre riconducibile agli anni Novanta ma, assunti quei riferimenti, il corpo-moda è inteso nel presente come un soggetto che invita a una partecipazione e compartecipazione all'evento (reale, virtuale, quale esso sia), attraverso un coinvolgimento che spesso confina con la modalità della seduzione, ad un'esperienza sinestetica, polisemica e soprattutto; emotiva. Sì perché se da un lato è innegabile che la rappresentazione dei corpi così come quella degli abiti è per lo più veicolata dal tassellamento immediato dei social e, a livello ufficiale, nella lunga coda dello styling e della fotografia egemone dei grandi brand, questo avviene a scapito dell'identità dell'abito-corpo, diluito fino a scomparire in un mare d'immagini su riviste patinate tutte splendidamente analoghe. Ecco allora emergere spontanea quella componente di eros e di forza generativa/creativa cara a Brown e che ha contraddistinto la dimensione progettuale e i vari approcci alla moda: le collezioni diventano performance, sfilate di corpi che descrivono in primis il racconto personale e intimo dei soggetti, le cicatrici non si nascondono ma anzi si esibiscono come a ribadire che il nostro vissuto è fatto di punti di sutura di matrici diverse e di traumi del quotidiano da manifestare e non più da reprimere. Le ragazze e i ragazzi che oggi affrontano questa esperienza formativa fanno naturalmente che la questione stilistica e la storia della moda non può essere appresa e ripercorsa come un album di esempi di stili, dal quale attingere arbitrariamente con una logica legata al gusto e alle esigenze formali. Intuiscono invece che la qualità che rende intrigante il loro futuro lavoro (fatto di policompetenze e pluridisciplinarietà) è la potenzialità di creare "identità". Non sono ovviamente più interessanti i vestiti di per sé, ma il percorso

di elaborazione che porta a realizzare attorno a quei corpi quelle forme, e alla narrazione di quella storia. Il racconto è così fondamentale perché mai come oggi la moda è il linguaggio più veloce e più

Mai come oggi la moda è il linguaggio più veloce e più prominente nel sottolineare le vibrazioni del presente.

prominente nel sottolineare le vibrazioni del presente.

La trasformazione dei corpi che ha registrato in pochi anni con la sostanziale scomparsa della differenza tra generi sessuali,

l'inclusione di gruppi sociali ed etnici al di fuori della rappresentazione dei media e la valorizzazione di tutto ciò che era considerato al di fuori dei rigidi canoni di bellezza occidentali, arrivando (grazie anche alla capacità persuasiva della pop degli ultimi dieci anni) a riconsiderare il difforme, l'informe e persino il mostruoso come oggetti di studio e di desiderio. A tal proposito, è assai interessante rilevare come la diffusione di queste tematiche antropologiche prima che stilistiche non fanno altro che ribadire nuovamente quelle conclusioni e rilevanze che lo storico del costume Bernard Rudofsky espresse già nel 1947 nel suo saggio [Are clothes modern? An essay on contemporary apparel](#), che sarcasticamente intitolava proprio uno dei capitoli [The unfashionable human body](#). Pubblicazione che per altro è curiosamente riemersa negli ultimi anni, apprezzata e fatta circolare in formato digitale proprio tra gli studenti delle varie discipline legate alla moda. Corporea è tutta la moda degli ultimi tempi, fatta di mute e tessuti impermeabili per scivolare continuamente dal lavoro al cosiddetto tempo libero, dalle performance aziendali a quelle configurate dallo sportswear definitivamente sdoganato e anzi, oggi vero e proprio elemento strutturale che sostiene l'economia del fashion, smentendo tra l'altro il luogo comune per il quale esisterebbe un "alto" e un "basso" nella moda. Si mostra invece chiaramente un corpo che si è fatto anfibio, con un'unica "pelle", capace di adattarsi fluidamente a vari contesti sociali ed economici che tratteggiano nuove modalità esperienziali e stili di vita. È bene infine sottolineare un altro aspetto: il corpo di cui fin ora si è parlato non è per questa generazione un'astrazione concettuale o la riflessione di un'assenza. Il corpo si manifesta, lo si mette in scena, lo si vede danzare e articolarsi nello spazio, così come le più importanti giovani artiste hanno mostrato in questo intensissimo 2017 per l'arte contemporanea: da Anne Imhof a Alexandra Pirici, da Donna Huanca a Irena Haiduk. Analogamente, gli studenti e i giovani professionisti esprimono questa esigenza, materializzando le loro idee: non per creare dei semplici oggetti, ma un flusso di prodotti collegati uni agli altri, come in un organismo. Stanno insomma trovando un nuovo modo per dare forma al senso, concepito non più come una qualità statica, ma come il risultato transitorio di una serie di collegamenti, strategie e connessioni, rendendo estremamente eloquente quel silenzioso linguaggio del corpo suggerito da Boetti che è oggi anche quello della moda.

Un mondo mutante

Eleonora Fiorani

È alla fine degli anni Ottanta che è avvenuto il mio incontro con lo IED che mi ha portato ad inoltrarmi nelle dinamiche del progetto e della comunicazione. Insegnare semiotica in una scuola di design come lo IED, in cui la formazione fa tutt'uno con l'essere un laboratorio di progettazione e di innovazione, mi ha infatti indotta a cercare nuove chiavi di lettura della società contemporanea, intrecciando la mutazione dei saperi per accedere ai modi in cui vengono elaborate le identità andando a cercare il significato delle società attuali nei loro sistemi di rappresentazioni, nei mutamenti delle grammatiche iconiche, sonore, tecnologiche, che hanno mutato l'arte stessa e la figura dell'artista, e nel posto che tali sistemi occupano nelle strutture sociali.

Così anche l'insegnamento della semiotica dagli anni Ottanta ad oggi si è progressivamente ampliato, passando dall'insegnamento centrato sulle metodologie semiotiche alla ricerca sull'immaginario contemporaneo in continua mutazione, all'analisi della pluralità dei significati della comunicazione nei termini della sua complessità, di contesti multipli, nel suo evolversi e diventare omnicomprensiva con la moltiplicazione delle tecnologie e con l'avvento dei nuovi linguaggi, nella consapevolezza che essi definiscono il nostro mondo, lo pensano, categorizzano, lo modificano e da essi siamo modificati. Ciò ha posto quindi in primo piano l'analisi e la costruzione del testo visivo, dei suoi modi di comunicare e le diverse tipologie di testi, per passare alle narrazioni visive e all'immagine in movimento che apre alla contaminazione e ibridazione dei linguaggi, agli ipermedia in grado di risemantizzare tutto. E pone oggi come urgente l'analisi e la progettazione delle nuove forme di comunicazione create dalle nuove tecnologie nel nuovo ambiente comunicativo di Internet. L'interfaccia che mette in comunicazione l'uomo e la macchina crea un nuovo spazio comunicativo di invenzioni e sperimentazione di nuove forme che l'uso del computer e la rete modellano e un accordo preliminare su un vocabolario, su una sintassi e di immagini del mondo. E pone in primo piano la progettazione di software e la possibile ricongiunzione nuova tra visivo-concettuale-sonoro. E ha comportato l'analisi dei nuovi modi di agire comunicativo e pubblico come l'uso di acronimi, faccine, abbreviazioni, neologismi dato che nelle chat domina la "parola": anche se il testo è scritto, la forma del discorso è quella della comunicazione orale, del dialogo, e in corsa con il tempo e l'urgenza di rispondere, battuta su battuta, come se si avvertisse il bisogno

Eleonora Fiorani — Epistemologa e saggista, si occupa delle nuove scienze della complessità e di quelle dell'antropologia e della comunicazione e ha indagato gli oggetti, i materiali, le territorialità, gli immaginari delle società postmoderne. I suoi ultimi libri sono Il mondo degli oggetti (2001), La nuova condizione di vita (2003), Abitare il corpo (2004 e 2010), Panorami del contemporaneo (2005 e 2009), Moda, corpo, immaginario (2006), Grammatica della comunicazione (2006), Diversamente il Novecento (2007), Erranze e trasalimenti (2009), La pelle del design (con B. Del Curto e C. Passaro, 2010), Geografie dell'abitare (2012), I mondi che siamo (2016), Oltre l'abito (con G. M. Conti, 2017). Collabora a riviste, organizza convegni e mostre su tematiche interdisciplinari.

Riflessioni sul ruolo del docente

di rendere istantanea la comunicazione. E l'analisi dell'uso di un tono spesso ironico, la pratica originale e caratteristica del quoting (la citazione di brani del messaggio precedente, cui ci si tende riferire), l'uso di elementi grafici come i linguaggi detti "emoticons" che permettono una comunicazione essenziale e insieme emotiva. Nella misura in

L'oralità perde la sua vocalità e si fa interamente linguistica di tipo elettronico.

cui "l'oralità perde la sua vocalità e si fa interamente linguistica di tipo elettronico" e il discorso da parlato diviene scritto, "assume la forma di un parlatoscritto".

Per questo nella comunicazione online le regole grammaticali e

la stessa forma della frase si strutturano sulla lingua parlata. Di qui l'uso accentuato della punteggiatura in funzione metacomunicativa e relazionale, utile a indicare come si deve leggere il messaggio.

E ciò vale anche per gli "emoticons" che in funzione metacomunicativa segmentano emotivamente il discorso. Le "faccine" costruite con la tastiera sono una sorta di variabili ideografiche che vengono di solito poste all'inizio della frase per chiarire le intenzioni di chi scrive e hanno acquisito per il loro rapido proliferare lo statuto di un "idioletto" proprio della generazione telematica.

In tutto ciò è presente una fondamentale componente ludica, quella stessa che ha animato il mondo dei Mud (Multi user dungeon, ossia "segrete a molti utenti"), e l'intera famiglia di giochi e modi virtuali da esse derivati, in cui si configurano nuovi modi di strutturare l'identità, e l'infinita serie dei giochi, anche quelli tradizionali, che attraversano la rete e sembrano costituire la sua anima più profonda. Inoltre la questione è molto più complessa e riguarda la natura stessa della comunicazione che diventa pensabile come un gioco dato che a partire dagli anni Ottanta i flussi di informazione più che lo scopo di informare hanno avuto quello di divertire, intrattenere, rendere euforici, persuadere e manipolare. Il gioco è così diventato il maggior candidato a sostituire e a inglobare la teoria della comunicazione. L'avvento della telefonia mobile ha ulteriormente rivoluzionato i modi di comunicare e di vivere. Ha diminuito il carattere mentale della scrittura. Sul computer "le dita fantasticano, la mente sfiora la tastiera, via sull'ali dorate" dice Jacopo Balbo il protagonista del Pendolo di Foucault di Eco. Le tecnologie della comunicazione hanno mutato i comportamenti e gli immaginari e invaso la sfera del sociale e dell'economico. È questo mondo mutante ciò di cui è fatto il tessuto che si respira e si vive allo IED.

Il design e la collezione

Alberico Guerzoni
Michele Guazzone

Alberico Guerzoni — È Storico della Moda e del Costume, Vice Direttore di IED Moda Milano. Dopo aver terminato gli ultimi studi presso IED, si è specializzato in storia del costume e demotnoatropologia. È stato fashion designer e costume designer.

È stato responsabile catalogatore di beni culturali, presso l'Archivio di Etnografia e Storia Sociale della Regione Lombardia per la costruzione del REIL - Registro delle Eredità Immateriali. Ha scritto numerosi articoli per cataloghi e riviste, e pubblicato: Una Passeggiata Lunga un Secolo, I confini della moda, leggere i mutamenti sociali della città attraverso i cambiamenti del gusto (2009); Le Belle di Villa Silva. La Moda, nel salotto galante (2011); Milano Vestita. Fashion Costumes in Lombardia dai Visconti al Novecento (2017).

Michele Guazzone — Laureato in Sociologia all'Università di Torino, ha lavorato presso il capoluogo piemontese nell'ambito della ricerca socio-semiotica all'interno dell'osservatorio istituito dallo studio di comunicazione Matica. Nello stesso periodo ha lavorato per Label, una rivista trimestrale di arte contemporanea, architettura, moda e design.

Prima di approdare all'insegnamento e coordinamento didattico presso lo IED, ha collaborato con lo studio di disegno grafico e comunicazione Bellissimo, supportando l'organizzazione di eventi relativi al design e all'arte contemporanea, Club to Club, il festival di musica elettronica di Torino.

“Quando l'artista compone, egli non crea (poiché creare vuol dire cavare dal nulla), ma ricordando forme, linee, motivi diversi, li viene combinando [...] in modo da presentarli sotto un aspetto nuovo. Più sarà ricco il corredo di idee che esso avrà in serbo nella mente e più facile gli sarà comporre.” scrive F. Mazzanti nel 1882.

Le arti applicate costituiscono una parte fondamentale del patrimonio culturale italiano e sono alla base di rapporti che regolano le metodologie contemporanee di progettazione. Infatti, nel costellato sistema di botteghe, arti e mestieri in continuum si rintracciano quelle capacità che hanno consentito il proliferare di stili di pensiero resi opere concrete dalla sapienza artigiana. Dietro la parola artigiano c'è la figura del mastro che rende conto di due aspetti basilari: manufatti e saper fare. Da un lato, il servizio reso alla comunità attraverso l'elaborazione di una serie di oggetti e l'articolazione di differenti codici stilistici; dall'altro, la definizione di una competenza in grado di rapportarsi a contesti molto diversi fra loro, superando l'odierna distinzione fra arti minori e maggiori. Arte minore: progetto, esecuzione e riproducibilità. E la figura del mastro, indissolubilmente legata al laboratorio artigiano e alla commistione di pensiero e messa in opera attraverso gesti sapienti. Questo ruolo sintetizza, quindi, tanto l'elaborazione concettuale quanto la sua traduzione attraverso un sistema linguistico preesistente e declinabile secondo le esigenze dell'opera e della sua fruizione. Il capolavoro dell'arte minore è rintracciabile quindi nel progetto stesso e non nell'oggetto-simbolo. L'esistenza di un simile sistema produttivo è possibile soltanto attraverso una bilanciata combinazione di creatività e tecnica che si sostanzia di un'organizzazione del singolo corredo di idee gestite e rese pratica attraverso una serie di strumenti manuali e specifici della professione. Nel corso del ventesimo secolo, l'insieme di questi elementi si è razionalizzato nell'unico termine designer che, mettendo insieme disegno e progetto, restituisce la complessità del mestiere.

Nella moda, design significa sintesi di creatività e tecnica. In questo contesto, si possono individuare alcune esigenze che conferiscono un aspetto peculiare al discorso creativo applicato alla collezione e quindi all'abito: estetica, ricerca, tema, archetipo, opera, applicazione, risemantizzazione. L'identificazione di un universo estetico di riferimento è un lavoro complesso che mette in gioco la

sensibilità del designer e la sua storia. È l'insieme delle conoscenze culturali e artistiche del singolo a costituire, infatti, la fitta rete di idee e suggestioni che danno origine a un preciso indirizzo espressivo a cui si uniscono una conoscenza del reale e una consapevolezza

**Ogni estetica è quindi
il prodotto di un impulso
personale filtrato da codici
già esistenti.**

del funzionamento dei sistemi di segni che strutturano il sapere. Ogni estetica è quindi il prodotto di un impulso personale filtrato da codici già esistenti. L'estetica personale fa da matrice a quella articolata in funzione del singolo progetto attraverso un

processo di ricerca. Ricercare è necessario per costruire un racconto, ovvero incanalare l'immaginazione a supporto delle competenze artigianali applicate per raccontare storie. È importante sottolineare come il racconto della moda non proceda orizzontalmente ma si costruisca invece circolarmente su una narrazione chiusa, pretesto per esplodere un'idea di base finalizzata alla concretizzazione delle suggestioni estetiche. Il tema di progettazione è quindi un punto di partenza per costruire una sorta di terreno comune sul quale si ancorano tanto i codici personali quanto quelli nuovi mutuati dall'indagine, funzionali alla creazione di una nuova estetica applicabile al design della collezione. Il senso che si evince dal tema costituisce la guida progettuale che permette di concretizzare l'immagine di una collezione e di declinarla sull'archetipo.

È attraverso l'archetipo che entra in gioco la grammatica della collezione stessa. A partire dalle regole sintagmatiche e paradigmatiche che governano l'arte del vestire è possibile infatti mettere in linea le idee prodotte in fase di ricerca e dare forma al proprio punto di vista. Come esempio possiamo utilizzare l'indumento più antico del guardaroba occidentale: la camicia. Maturato dalla tunica dell'antichità senza distinzione sessuale, questo capo (elaborato e rielaborato nel corso dei decenni), si presta a rappresentare l'indumento più riconoscibile e convenzionalmente composto da una fila di bottoni, colletto, polsini e da un tessuto che può stare sulla pelle. Il paradigma può essere sottoposto ad innumerevoli variazioni che non alterano tuttavia la riconoscibilità dell'archetipo. Volumi, vestibilità, cromie, materiali non snaturano il significato camicia ed un simile ragionamento si applica alle svariate possibilità indumentarie del contemporaneo. A questo punto si innesta la fase di design vero e proprio, cioè il disegno delle linee che comporranno l'oggetto vestimentario finale mediante la padronanza della tecnica e attraverso la gestione di volumi, materiali, vestibilità, corpo. In un simile contesto, entrano in gioco scelte conclusive sulla costruzione del singolo capo e sull'articolazione e coordinamento dei volumi e delle forme all'interno della collezione. Durante questa fase, assai intricata ma di determinante influenza sugli interi sviluppi successivi del processo, gli abiti si plasmano secondo una dinamica dialettica e selettiva

che tocca gli elementi strutturali (tessuto e taglio), rapportandoli al repertorio di possibilità fornite dall'asse paradigmatico iniziale e traducendoli di seguito in soluzioni figurative che assicurano una forma definitiva allo schizzo preparatorio. Il lavoro è qui attraversato da riflessioni e ragioni fondanti per l'intera pratica e trova, al suo centro, l'essenza del progetto stesso. È, infatti, nelle linee di costruzione del capo e nelle modalità secondo le quali il tessuto si relaziona al corpo che si annida il senso di questo lavoro e si definiscono la personalità di base della collezione, la traduzione eloquente dell'apparato estetico inizialmente scelto, la più autentica dichiarazione di intenti del designer.

In stretta relazione con questo, l'apparato di elementi differenziali, ovvero il complesso di soluzioni decorative che completano l'abito, costituisce solo a prima vista un mero accessorio. La scelta di stampe, applicazioni, ricami, finiture è strettamente correlata ai materiali e agli schemi cromatici inizialmente imposti e assume, a completamento del progetto, un ruolo strumentale nella comunicazione dello stesso, intensificandone la connotazione di base o alterandola secondo modalità di rispetto o sovversione dei codici primari, condizionando così in maniera preponderante il messaggio finale. L'estetica del designer, concretizzata in forme di abbigliamento

secondo il processo creativo e progettuale è consegnata a sua volta al fruitore. Ognuno di noi leggerà e risignificherà le diverse estetiche adattandole alla propria persona. La risemantizzazione del singolo capo attraverso il suo concreto utilizzo e

Ognuno di noi leggerà e risignificherà le diverse estetiche adattandole alla propria persona.

la sua contestualizzazione consentono di dare nuova vita alle intenzioni espressive iniziali: ogni volta che il capo viene scelto e indossato si compie nuovamente il rito di adesione ad un programma estetico e identitario che si trasforma nel tempo attraverso un ininterrotto dialogo fra autore e fruitore, mantenendo inalterata soltanto l'iniziale opacità del racconto. In sintesi, l'esperienza del mastro, passata per il sarto, per lo stilista e infine per il designer, trova il suo completamento nell'esperienza internazionale e nelle radici produttive del territorio. La reperibilità dei materiali, il gusto per la finitura, la propensione a governare un progetto-architettura-prodotto, infine la funzione come ragione della bellezza dell'oggetto definiscono la metodologia del Made in Italy.

Sotto il segno di Hermes

Pedro Medina

“Lo studente non deve imparare dei pensieri, ma a pensare”.

Immanuel Kant

La seconda metà degli anni '60 è stata un'epoca di cambiamenti profondi, in cui la complessità del nostro mondo ha iniziato a crescere in modo esponenziale. Una delle analisi più lucide si deve al pensatore Michel Serres nel suo ambizioso progetto Le messenger, annunciato il 25 novembre 1967 alla Société Française de Philosophie. In poche parole, Serres preconizzava l'inizio di una svolta epocale, che descrisse utilizzando un'immagine di grande impatto: il passaggio dall'era di Prometeo a quella di Hermes, ossia dal mondo della produzione e dell'industrialismo a quello della comunicazione. Poco prima che McLuhan annunciasse il suo “villaggio globale”, Serres rifletteva sull'ordine complesso e incostante della molteplicità internazionale, ponendo l'accento sull'importanza della comunicazione come vero motore delle trasformazioni sociali. Il predominio di Hermes, il dio inquieto, inizia a sopravanzare non solo Prometeo,

ma anche la solida Estia, la dea protettrice del focolare che a Roma presidiava la vita domestica, mentre Hermes regolava gli scambi con l'esterno. Oggi invece è proprio lui l'asse portante

della casa, colui che domina la situazione. L'instabile dio protettore dei mercanti è perfetto per descrivere la transizione avvenuta negli ultimi cinquant'anni, un periodo di accelerazione continua segnato anche dalla progressiva affermazione del mondo finanziario su quello produttivo, come avverte Noam Chomsky nel suo Requiem per il sogno americano. Hermes è a tutti gli effetti la divinità protettrice del nostro mondo post-industriale. Comprendiamo allora che per poter concepire l'innovazione (scoperta + applicazione) nella comunicazione, dovremmo approcciarla come la intendeva Serres, ovvero come una sovrapposizione di reti, nodi di collegamento, “stazioni” in cui “solo il soggetto errante, mobile e non fisso, ha qualche possibilità di percepire la rete in quanto tale”.

In questo contesto, il design ha acquisito una crescente rilevanza come agente sociale, una piattaforma strategica, un nuovo Hermes che diventa motore economico, promuovendo il dialogo tra discipline creative diverse e stabilendo connessioni tra i vari ambienti creativi, sociali e imprenditoriali. Questo si deve in parte alla sua capacità di assimilare, con meno riserve rispetto alle altre discipline, l'evoluzione nei modi di fare e di relazionarci che porta alla creazione di un

Pedro Medina — È laureato in Filosofia e si è addottorato in Scienze della Cultura. È stato ricercatore presso l'IUAV; Responsabile dell'Area Culturale dello IED Madrid; Responsabile di Editorial IED Madrid e Responsabile di IED Sapere per il network IED. Curator e critico d'arte, le sue ricerche principali studiano la nascita di nuovi linguaggi dell'arte contemporanea, in particolare le arti applicate, la video-creazione e i media digitali.

Ha pubblicato: La muerte de Virgilio. El final de una ilusión estética ed Economía del Diseño. I suoi contributi appaiono regolarmente in «Artecontexto» e «Le Monde Diplomatique». Ha curato numerose mostre, tra cui Mapping Madrid ed El hilo de Ariadna. Lectores, navegantes.

modello a rete; lo stesso IED ha fatto suo questo principio, da network quale è. È così che avviene il passaggio da quello che Manuel Jiménez definì il design 1.0 al design 3.0, vale a dire da un design tradizionale, votato a dare forma (creare oggetti) e a farsi strumento per risolvere i problemi attraverso il lavoro di un individuo (1.0) o di squadre suddivise per discipline singole ed esclusive (2.0), a un nuovo scenario in cui il design è processo e forma mentis, diventa più inclusivo (con la forte presenza di un utente co-creatore e partecipativo) e risolve i problemi orientando il “cosa” e il “come” tradizionali verso la generazione di nuove dinamiche, di squadre di lavoro multidisciplinari con competenze e attività trasversali, in altre parole, di reti che potenziano i processi trasversali e collaborativi.

Serres ci ha aiutato a individuare un aspetto chiave del passaggio compiuto dalla nostra società nell'ultimo mezzo secolo, che oggi

Il design ha acquisito un'importanza crescente come piattaforma di connessione.

festeggiamo. È stato un periodo in cui il design ha acquisito un'importanza crescente come piattaforma di connessione, rafforzando in vari sensi il suo rapporto con la comunicazione e aumentando di conseguenza

il suo impatto sulla società. Queste nuove forme e processi rispondono a un cambiamento radicale nel sistema di esperienze che sta riscrivendo a velocità vertiginosa le costellazioni di interessi e saperi profondamente consolidati. Ci troviamo con tutta evidenza in un contesto di transizione tra le forme industriali e un nuovo tipo di società-rete, un momento che può rivelarsi uno straordinario laboratorio. Per questo abbiamo bisogno di uno spazio di riflessione sulle nuove dimensioni del design e sui principi irrinunciabili che la metamorfosi del nostro mondo sembra voler destabilizzare. Fermiamoci allora a pensare ai valori in gioco e alle condizioni emergenti che rendono possibile una nuova cultura del progetto, capace di sviluppare una costruzione del futuro che contestualizzi ogni sfida in un insieme di relazioni, spingendoci inevitabilmente a riformulare i dialoghi con le altre discipline sul piano etico, politico e persino poetico. Il riconoscimento radicale del design come processo va già in questa direzione, e negli ultimi vent'anni ha favorito la nascita di un territorio ibrido e multidisciplinare dal quale oggi scaturisce l'innovazione. Si tratta quindi di evidenziare un'idea di “progetto” legata a dinamiche all'altezza dei tempi, e questo, secondo Hilary Putnam, significa immaginare fattivamente un altro mondo, costruire una proiezione razionale per calcolare il modo di raggiungere il risultato sperato.

Questo implica la necessità di elaborare strategie e analisi sistematiche – e non incentrate su soluzioni puntuali – per determinare la fattibilità e il valore di un progetto, e soprattutto, per stimolare forme di pensiero che vadano oltre le necessarie conoscenze tecniche. In definitiva, si tratta di coltivare una formazione che consideri

l'aspetto strumentale, ma che sappia valorizzare anche i saperi umanistici come base imprescindibile, in quanto conoscenze volte a stimolare le capacità etiche e critiche che permettono di analizzare gli scenari mutevoli e applicare soluzioni pensate su misura, con criterio e responsabilità. In caso contrario, il designer professionista che ha acquisito soltanto delle "capacità" sarà condannato a una rapida obsolescenza nella società-rete.

Si apre così un interessante campo di sperimentazione, in cui realtà locali e globali si incontrano in intersezioni aperte, dando spazio a voci fino a poco tempo fa inascoltate nella cultura del progetto. Senza dubbio, per queste nuove esperienze avremo bisogno di nuovi linguaggi che ci permettano di affrontare il mutato contesto internazionale in tutta la sua ampiezza. Questo ci rimanda alla riflessione su un novum in grado di costruire un mondo caratterizzato dall'incessante trasformazione e dalla progressiva complessità, dovendo ripensare ancora e costantemente le dimensioni sociali e professionali che fanno parte di ogni processo.

Ma che ci fanno gli illustratori con il computer?

Riccardo Mannelli

Che ci faccio qui? Da artista vagabondo quale sono stato per tanti anni, è la domanda più ovvia e contemporaneamente più intrigante che mi arriva in pancia ogni volta che penso alla mia ultraventennale permanenza allo IED; e come Bruce Chatwin non ho mai pensato, neanche lontanamente, di darmi una risposta. Non ho ancora capito se l'allora direttore della sede di Roma Francesco Moschini, quando nel 1996 mi chiamò per affidarmi il Dipartimento di Illustrazione, mi abbia incastrato in un trappolone micidiale o mi abbia regalato una grande opportunità; probabilmente le due cose insieme. Del resto l'azzardo di Moschini, con la complicità del responsabile didattico Antonello Cuccu, era quasi obbligato: chiamando un outsider come me, con alle spalle un percorso artistico e professionale molto sui generis, pieno di incidenti e accidenti, con la fama di gran rompiscatole (per non dire peggio) Francesco si giocava l'unica carta per sparigliare una situazione che sembrava già compromessa: il Jolly, per tentare un rilancio del dipartimento di Illustrazione che all'epoca molti davano in via di estinzione.

In quello scorcio di fine secolo erano già evidenti i prodromi di quella che sarebbe stata la rivoluzione digitale e anche se a livello tecnologico quasi tutti ne erano consapevoli, a livello culturale in pochissimi avevano una visione di quello che sarebbe accaduto di lì a poco, sia sul piano artistico e mediatico sia sul piano delle nuove urgenze di formazione professionale; tutta la scuola di Arti visive era in trasformazione per adeguarsi alle nuove tecnologie, ma il dipartimento di Illustrazione era rimasto al palo, non si capiva come tutta quella tecnologia potesse riguardare anche la professione dell'illustratore classico con le sue matite, i suoi acquarelli e le sue carte da disegno. All'epoca oltre a lavorare per i grandi quotidiani ([La Stampa](#), [La Repubblica](#)) e settimanali ([L'Espresso](#), [L'Europeo](#)) continuavo la mia "militanza satirica" inventando e fabbricando riviste insieme ai miei sodali di sempre ed era gioco forza per noi adeguarsi in tempo reale a tutte le trasformazioni e innovazioni che avvenivano nel mondo della comunicazione visiva. Due esempi pratici: stavano scomparendo le pellicole fotografiche per riprodurre i disegni, soppiantate dai primi scanner che li trasformavano in files, consentendo un'ulteriore possibilità di rifinitura del disegno originale tramite le prime

Riccardo Mannelli — Nato nel 1955 comincia ad esporre e pubblicare i propri lavori a metà degli anni settanta.

Nel 1980 inizia a fare i primi reportages disegnati, d' impianto satirico, per libri, riviste e quotidiani; contemporaneamente continua la produzione pittorica con mostre personali in molte gallerie nazionali ed internazionali, fino ad esporre negli ultimi anni alla Biennale di Venezia, a Palazzo Ducale di Urbino e a Los Angeles.

Attualmente lavora come ritrattista sulle pagine de La Repubblica e firma la vignetta di prima pagina del Fatto Quotidiano, ma la produzione pittorica è l'attività principale. È docente allo IED di Roma dove coordina il dipartimento di illustrazione e animazione.

Riflessioni sul ruolo del docente

versioni di programmi come Photoshop; e soprattutto nelle redazioni si stavano formando nuovi professionisti che usavano i programmi digitali per risolvere, aggiustare o addirittura creare dal nulla un'immagine che fino a poco tempo prima avrebbe necessitato dell'adeguata manualità di un illustratore. Ci rendevamo conto, lavorando, che una certa manovalanza artistica non sarebbe stata più richiesta e che si stava andando verso una grande emancipazione della professione. Non erano intuizioni da geniacci visionari, ma semplicemente constatazioni di quello che ci accadeva intorno, sul terreno di gioco: in prospettiva vedevamo quelle che già si delineavano come nuove professionalità. Oltretutto questo frangente epocale contribuiva ad avvalorare le mie convinzioni di sempre, quelle che mi avevano portato spesso in conflitto con la cultura dominante e che mi avevano costretto ad avere un percorso professionale così acciden-

Il disegnatore, l'illustratore, l'artista dei media come vogliamo chiamarlo non è da considerarsi un semplice esecutore di idee e concetti altrui, "una mano felice" che esegue su ordinazione ma semmai "una mano pensante".

tato: il disegnatore, l'illustratore, l'artista dei media come vogliamo chiamarlo non è da considerarsi un semplice esecutore di idee e concetti altrui, "una mano felice" che esegue su ordinazione ma semmai "una mano pensante". Era proprio la dimensione che fino ad allora i [padroni del vapore mediatico](#) non mi avevano mai perdonato. L'azzardo di Moschini e Cuccu quindi portava

anche una buona dose di consapevolezza riguardo alla radicalità dei cambiamenti in corso: la scelta di chiamare un artista che, oltre ad operare ai massimi livelli della professione (al netto di tutte le conflittualità accennate prima) aveva anche una pratica quotidiana con la sala macchine della comunicazione visiva, col senno di poi mi viene da dire che è stata qualcosa di più di una felice intuizione. Credo comunque che, sia i direttori dandomi carta bianca, sia il sottoscritto accettando la bizzarria, avessimo un atteggiamento di sano, leggero e disincantato pragmatismo: proviamoci e vediamo che succede. Personalmente ero convinto che il mio intervento sarebbe stato [una toccata e fuga](#) o giù di lì: a quarant'anni mi concedevo ancora abbondantemente certi [fuoripista](#) spericolati. Non avevo fatto i conti con le sorprese e con la passione.

Tra le sorprese senz'altro mi piace ricordare le forti personalità e capacità professionali di colleghi, alcuni già amici, che trovai al mio arrivo nel corpo docente: Chiara Rapaccini, Dariush, Roberto Perini, Mazzoleni solo per citarne alcuni; poi le risposte entusiaste di chi contattai per aggiornare la didattica e che portò nuovi contributi. E ancora l'empatia che trovai a livello umano e lavorativo nel personale di segreteria e di servizio. Seguirono mesi e poi anni di genuino entusiasmo, di concitazione creativa: avevamo in mano un giocattolo che cominciava a funzionare sempre meglio, in un momento di

transizione e di cambiamenti epocali che ci permettevano di osare e sperimentare. Contemporaneamente, avendo anche un ruolo nell'insegnamento, ebbi l'opportunità di mettere in pratica nella didattica le mie idee sul disegno istintuale e sulla maieutica del disegno dal vero. Nel giro di due-tre anni insieme ai colleghi mettemmo a punto una nuova didattica, completamente in sintonia col mondo professionale e che da questo prendeva continuamente nuovi spunti per la formazione; erano già preistoria i primi giorni del mio arrivo dove tra gli sguardi perplessi di alcuni facevo sgombrare le aule da antichi arnesi come pantografi e aerografi e chiedevo l'installazione di computer sentendomi rispondere "ma che se ne fanno gli illustratori del computer...?". Gli altri dipartimenti già funzionavano col nuovo ritmo e Illustrazione si stava rimettendo in competizione. Col passare del tempo ho avuto modo di approfittare delle tante energie e risorse che mi sono state messe a disposizione dall'Istituto, a volte con risultati soddisfacenti altre volte con reciproche incomprensioni o ritmi dissonanti; ho trovato altre sintonie con le direzioni e lo staff IED (tra queste Luigi Vernieri e Alessia Tuveri ma anche personalità di altre sedi, come Rossella Bertolazzi di Milano) e anche alcune distonie o reciproche idiosincrasie, ma è normale amministrazione nel complicato gioco delle passioni incrociate. E qui siamo arrivati al nodo cruciale: la passione. Dopo quel primo periodo la passione è diventata sempre più importante, è diventata adulta, nutrendosi in qualche modo di tutto quello che era riuscita a mettere in moto:

i ragazzi, il loro talento, i loro successi e i loro entusiasmi. Sono i ragazzi, gli allievi, i futuri professionisti che alimentano ancora la nostra passione: continua ad essere per me un bellissimo mistero il sommo movimento

Sono i ragazzi, gli allievi, i futuri professionisti che alimentano ancora la nostra passione.

viscerale che avverto quando un giovane artista, grazie a qualche pratico e concreto consiglio che sei in grado di dargli, ad un certo punto spicca il volo. L'inizio di un'avventura esistenziale e creativa è uno spettacolo formidabile a cui poter assistere. A questo punto mi è chiaro definitivamente che un ventennio fa sono stato incastrato in un bel trappolone passionale che continua ad offrirmi pacchi di opportunità sia nelle belle, sia nelle brutte stagioni. E azzardo anche per la prima volta un tentativo di risposta alla fatidica domanda iniziale: che ci faccio qui?

Ci faccio, ci faccio.

I disegnatori del suono

Sergio Messina

Quando si parla di Sound Design, ancora oggi molte persone pensano immediatamente alla musica. Giustamente: non solo si tratta della forma più sofisticata di disegno sonoro, ma per millenni è stata l'unica forma di Sound Design esistente. Chi ha iniziato a occuparsi di suono negli anni '80 (per me in particolare prima la radio, e poi la musica), ha avuto la fortuna di partecipare alla prima ondata della Rivoluzione Digitale - che ha coinvolto innanzitutto il mondo dei suoni. Non solo consentendo la produzione di nuovi timbri (attraverso l'uso dei sintetizzatori digitali, dal prezzo assai più accessibile dei predecessori analogici), ma anche, e direi innanzitutto, introducendo il pc come strumento primario per l'organizzazione e la composizione del suono. Questo passaggio è molto importante, perché per la prima volta consente a una singola persona di controllare ogni aspetto della composizione e più tardi del messaggio, quindi del risultato finale. Naturalmente esistono illustri esempi di Sound Design realizzato prima dell'arrivo del computer, per esempio nel cinema che, con l'avvento del sonoro nel 1929, introduce il concetto di montaggio audio, o nel teatro. Anche nella musica, dalla fine dell'800 in poi, ci sono molti esempi di allargamento della tavolozza sonora, attraverso l'uso di strumenti non convenzionali come la macchina del vento. Ma è solo con la registrazione digitale che questo procedimento può essere esteso all'infinito, con un controllo millimetrico sul processo di composizione, non più mediata dal pentagramma (o anche dal nastro magnetico) ma direttamente "sonora": nasce così la figura del Sound Designer.

Si tratta di un parto gemellare: nello stesso momento nasce la figura del musicista digitale. Gran parte degli strumenti di produzione sono gli stessi, e la natura del lavoro è assai simile. Aggiungerei che molti Sound Designer sono anche Musicisti, e che alcuni Musicisti si sono rivelati abili e fantasiosi Sound Designer. Ci sono però delle grandi differenze. Innanzitutto di ruolo: il musicista tende ad avere un controllo totale sulle proprie creazioni, mentre il Sound Designer è spesso parte di un congegno più complesso, e il suo lavoro deve inserirsi, creativamente e logisticamente, in una filiera. Inoltre, di solito, il fulcro dei progetti è altro, e il Sound Design serve a supportare, sostenere, ribadire significati e poetiche che scaturiscono da input diversi (magari visuali). Questo ogni tanto capita anche ai musicisti, ma è assai più raro. Inoltre, mentre il musicista a volte è portato a pensare al proprio lavoro come artistico (come è giusto che sia),

Sergio Messina — Musicista, autore, insegnante e sound designer, è stato tra i pionieri della laptop music e poi della web radio in Italia.

Numerose le partecipazioni e collaborazioni musicali, sia sul fronte pop sia su quello sperimentale; è stato ospite a Documenta X, al festival Ars Electronica di Linz, Austria, ed è presente sull'Enciclopedia Garzanti della Radio.

Attualmente vive e lavora tra Amsterdam e Milano, dove insegna Antropologia Culturale allo IED.

il Sound Designer è principalmente un designer, e si pone dei problemi tipici del design come, la relazione tra forma e funzione. Mentre il musicista compone seguendo un tragitto emotivo (si spera) personale, spesso il Sound Designer si trova a dover sonorizzare emozioni precise (nella creatività contemporanea si usa assai di frequente il concetto di Moodboard, che contiene la parola Mood, Umore), e quindi deve conoscere e saper applicare soluzioni sonore, non necessariamente musicali, adatte a ogni contesto. Un buon esempio è la pubblicità, e non è un caso che i musicisti che operano in questo settore siano spesso specializzati. Oggi però, sempre più spesso, la comunicazione pubblicitaria impiega musica pre-esistente, smontata e ricostruita secondo le esigenze specifiche. Questo è un lavoro da Sound Designer, che conosce i repertori musicali, e quindi ha gli strumenti per proporre soluzioni, e la competenza tecnica per integrarle nel progetto in questione. Insomma, mentre il musicista produce musica quasi sempre pensandola come un gesto artistico a sé stante, la creatività del Sound Designer nella maggior parte dei casi è applicata, è parte di qualcos'altro, e la sua eccellenza sta anche nella capacità di integrarsi col contesto.

La creatività del Sound Designer nella maggior parte dei casi è applicata.

Quando nel 2005 Rossella Bertolazzi, Direttrice della Scuola di Arti Visive dello IED, mi ha chiesto di immaginare un corso triennale di Sound Design, per la maggioranza delle persone questa professione era ancora piuttosto misteriosa. Non per lei però: dirigendo una scuola che teneva corsi di Video Design e Progettazione 3D, il tema del suono - e della scarsità di figure professionali specifiche - le era ben chiaro. Anche in termini di esigenza: se uno studente fa un video, ovviamente ce ne vuole un altro che ne disegni il suono. Il primo problema che mi sono posto, all'epoca, fu proprio di definire questa figura professionale, evidenziandone le competenze specifiche (come ho fatto qui sopra). Quindi, quando abbiamo iniziato a identificare le possibili materie da inserire nel Triennio (anche grazie al prezioso aiuto di Painé Cuadrelli, esperto Sound Designer e oggi coordinatore del corso), uno dei primi temi che ci siamo posti è stato: noi come ci siamo formati? Cosa ci rende Sound Designer? Perché noi, ne quasi nessuno dei nostri futuri insegnanti aveva imparato il mestiere in una scuola. E ci siamo resi conto subito che una delle differenze fondamentali era quella culturale: "Noi non ti insegniamo a suonare le note, ma a smontare e rimontare la Musica", era una delle frasi che ripetevamo ai potenziali studenti durante gli open day, proprio per sottolineare questa differenza.

Uso il termine "culturale" in un senso ampio: non solo i nostri studenti studiano la storia della Popular Music, insieme a quella dell'arte e del cinema, ma imparano a usare molti software diversi (anche non specifici di Sound Design, come software di montaggio video), proprio per sapersi adattare ai vari contesti produttivi.

Come in ogni scuola, è sempre emozionante veder arrivare dei ragazzi, freschi di diploma, e osservare il modo nel quale questo corso modifica, a volte radicalmente, la relazione (spesso molto personale e intima) che hanno con il suono. Verificare come il naturale processo di maturazione personale (la maggior parte entra a 19 anni e esce a 22) venga affiancato da quello professionale. E ovviamente constatare la progressione, a volte esplosiva, nella qualità dei loro lavori.

C'è un altro aspetto che mi fa ben sperare: la sempre maggiore richiesta di questa figura professionale, e la moltiplicazione delle occasioni di lavoro, grazie ai nuovi media, ma anche alla maggiore attenzione per la qualità dell'aspetto sonoro da parte di istituzioni e committenti, pubblici e privati. In generale il mondo mi pare sempre più pieno di contesti dove esercitare questa professione. Quando si parla di Multimedia c'è sempre anche il suono. E siamo solo agli inizi: mentre alcune gallerie e musei (ma anche negozi e centri commerciali) hanno già iniziato a commissionare suono disegnato apposta per

Di recente si è iniziato a parlare di Sound Design nell'Arredo Urbano.

i propri ambienti, solo di recente si è iniziato a parlare di Sound Design nell'Arredo Urbano, o di sonorizzazione di aree specifiche (di parchi, o anche attività commerciali) attraverso l'uso di GPS e App per Smartphone.

E poi c'è il grande tema del feedback sonoro (cioè di come la tecnologia comunica con noi attraverso i suoni), del Sound Design come sostegno per le disabilità (chi non vede, o vede poco) e gli anziani, e in generale della relazione di noi umani con la tecnologia, che spesso ci dice cose usando dei suoni (messaggi, notifiche, ecc.). Una delle discussioni più interessanti che annualmente faccio con gli studenti del primo anno, parte da una domanda: "Che suono dovrebbe fare un'auto elettrica (che di suo non ne produce, ma che in molti paesi la legge gli impone, per ragioni di sicurezza)?" È sempre una bella domanda, che fa pensare a un futuro ricco di suoni, possibilmente ben disegnati.

Salve Prof!

Mauro Panzeri

Non so da dove cominciare, e spiego il perché. Tra una storia e l'altra l'insegnamento è stato (ed è) quella strada parallela che ha accompagnato di anno in anno la mia professione di grafico editoriale, e insegno allo IED ormai da una trentina d'anni: vi sono entrato come giovane insegnante, con qualche anno in più dei miei studenti e ci sono ancora adesso. Con una conseguenza curiosa: mentre io sono diventato "maturo", i miei studenti, nuovi di anno in anno, hanno sempre avuto la stessa età di quelli precedenti. Con un buon risultato però: se di fatto mi allontanano, il rapporto con loro tende a migliorare, per chiarezza d'intenti e reciproco rispetto. Non sopporto il giovanilismo, che simula una vicinanza che non c'è; amo invece la distanza, quella giusta, che fa stare al proprio posto ogni pedina. L'insegnamento è un gioco. Serio, ma è un gioco tra le parti. Di questo sono certo, e con gli anni ho imparato a giocare, meglio e con più attenzione: a seguire le regole (spesso per infrangerle), a comunicare me stesso e non il mio stile, a non dire mai "mi piace, non mi piace" agli studenti, a mettermi a disposizione senza farmi inghiottire, a creare gruppi per poi scioglierli, a imparare da loro molte cose che non so, a voler bene alle persone fragili e a esser benvoluto (credo, ma ci sono eccezioni), a scovare in loro qualità nascoste e a vivere con serenità questo lavoro d'insegnante part-time che è il più bello che ci sia, almeno per me, solo se non occupa tutta la vita. E ora so da dove cominciare: a ritroso.

Una volta, in una spiaggia nel nord della Spagna, all'imbrunire, un jogger veniva verso di me. Passando mi disse "Salve prof", e se ne andò nel buio senza fermarsi. Chi era? Ho avuto anche uno studente che in realtà era un pilota di caccia e la mia curiosità andò a mille. Una studentessa che portava un pitone in classe... Se ricordo gli studenti? Non proprio tutti ma se li incontro, riconosco pure quelli che di capelli oggi ne hanno pochi. In tutto ne avrò avuti mille, forse di più, e mi sono fatto ahimè molti concorrenti. Ricordo invece bene i loro progetti e l'evoluzione che c'è stata negli anni, soprattutto in quel passaggio/rottura che è stata l'introduzione delle tecnologie digitali. Anni difficili, per i professionisti che ricominciavano da capo alle prese con nuovi apparecchi che all'inizio funzionavano a spintoni. E in pochi anni gli studenti ci hanno bagnato il naso! Ho iniziato a insegnare con forbici, colla e lentezza; poi, si è andati sempre più veloci. Ma questa scuola non si è presa (se non per un breve periodo, all'inizio) una sbandata tecnologica. Ha introdotto i nuovi strumenti, mantenendo fede alla promessa di essere al passo con i tempi, ma ha sempre pensato che le discipline di progetto dovessero essere non solo tecniche ma accompagnate da pensiero e cultura.

Mauro Panzeri — Grafico, laureato in Scienze Politiche, vive e lavora a Milano. Fino al 1985 lavora con Studio Alchimia, capofila italiano del design neomoderno. Successivamente collabora con la redazione di Modo ed è Art Director di Décoration Internationale e poi di Domus.

Dal 1986 avvia la propria attività professionale con l'apertura dello studio di progettazione editoriale GrafCo3. Insegna da oltre trent'anni allo IED di Milano.

Riflessioni sul ruolo del docente

Una scommessa difficile, sulla quale tornerò più avanti. Nei primi anni, quando la sede IED era più piccola di oggi e ci si conosceva tutti o quasi, ho fatto incontri fortunati e importanti per la mia vita. Ero giovane e ho conosciuto “alla pari” persone che facevano il mio stesso mestiere. L'elegante Bob Noorda, che coordinò per un periodo la scuola di grafica e con il quale anni dopo lavorerò. Mario Cresci, fotografo, artista e grafico, che mi spiegò quanto fossero incerte le categorie di questo mestiere. Aldo Colonetti, filosofo, che mi scoprì come un tartufo allo Studio Alchimia dove lavoravo allora e mi invitò a insegnare. Mimmo Castellano, burbero grafico di pubblica utilità. Ornella Noorda, moglie di Bob, che insegnava packaging facendo realizzare

**Bob e Ornella Noorda, Mario Cresci,
Mimmo Castellano, Giancarlo Iliprandi,
Elio Carmi, Carmelo Di Bartolo**

a mano complicatissime scatole, incubo per gli studenti la cui manualità cominciava a venir meno. Giancarlo Iliprandi, che era un vero pasionario. Elio Carmi (che il barbone da guru ce l'ha

sempre avuto) con il quale ho poi lavorato con piacere. Carmelo Di Bartolo, che dirigeva il Centro Ricerche e faceva progetti guardando ai semi delle piante. In quegli anni (siamo ormai ai novanta) venni incaricato di realizzare i primi strumenti di comunicazione cartacea della scuola: brochures varie, la rivista Design Come per tre numeri (dal '93 al '95) fatta con gli studenti come lavoro di fine corso, e tanto altro. Poi venne il momento dell'immagine coordinata. Il marchio della scuola cominciava a risentire dei suoi anni, questa era l'impresione. Ma “il marchio non si tocca”, mi venne detto. Mi incaricarono di ripensarlo senza tradirlo e avvenne in due fasi, la prima nel '94, e poi in versione aggiornata nel 2007, quella in uso ancora oggi. I marchi non sono stabili come si potrebbe pensare e il loro rinnovamento richiede molta attenzione e leggerezza. Ancora oggi, quando racconto questa storia, mi chiedono cosa significhi questo strano simbolo stile Star Trek che ha fatto ormai il giro del mondo. Sapete che non lo so, rispondo. Come a dire che non necessariamente un segno grafico deve significare qualcosa, l'importante è che si fissi bene in testa e non abbia concorrenti. E così direi che è stato.

Ho avuto esperienze diverse negli anni. Alcune anche bizzarre. Ho diretto per un anno il corso di grafica alla sede di Cagliari, diplomando una ventina di studenti di cui ero relatore unico. Ho lavorato a un libro ancora attuale sull'esperienza biennale di un grande gruppo di studenti che provenivano da una regione della Spagna, Castilla La Mancha. Ho realizzato un workshop, con performance finale, dal titolo Parlare gli oggetti. Ho organizzato un'altra performance, del musicista Filippo Monico, d'introduzione a una tesi. Ho organizzato una mostra di un progettista di auto e bici, Gilco. Nel frattempo sono andato anche negli USA con la complicità del mio amico grafico Pino Trogu, in visita a varie scuole di design, per un ciclo di conferenze. E lì ho scoperto una cosa importante. L'esperienza italiana dello IED, di cui la sede di Milano è stata la matrice, era (e direi è ancora) marcata

da una specificità: non è mai stata una copia aggiornata di un'Accademia d'arte, come è successo altrove. Tutti vi possono accedere secondo attitudini e desideri personali, anche quelli che il disegno non l'hanno mai frequentato. E un'altra cosa ancora: oggi è facile dire che le scuole sono tante e si può scegliere. Ma se vogliamo proprio dirlo, lo IED è stato un'esperienza pilota, rispetto alla proliferazione di scuole di design degli anni duemila, un esempio a cui tutti hanno attinto. La questione semmai è un'altra: che scuola vogliamo adesso? Quali sono le mosse da fare per dimostrare di essere speciali, nel panorama della didattica globalizzata? Non certo utilizzando i metodi e le parole d'ordine che sono di tutti (brand, marketing, digital first, ecc.). Piuttosto guardando a sé stessi e alla propria storia, che è stata un'esperienza unica di offerta formativa. Con l'intuito di sempre: essere anche un po' laterali. E la diaframma tra scientifico e umanistico va abbandonata, perché la cultura del progetto è una miscela sempre più intricata. Penso al design, ma non a quello di una sedia, per favore: piuttosto al design di oggi, quello per esempio della mobilità urbana, che richiede competenze multiple e non omogenee come antropologia, semiotica, urbanistica, sociologia e grafica e video e quant'altro ancora si voglia aggiungere. In questo lo IED è stato ed è un caso a parte perché questi temi, da sempre, li solleva.

E per chiudere questo breve diario personale ecco il caso che mi riguarda da vicino: il libro o la rivista, che è quel che io so fare, e l'insegnamento della grafica editoriale. È vero, oggi gli studenti leggono "diversamente". Che fare? Se il cartaceo è in crisi (non sempre

Il libro o la rivista, che è quel che io so fare, e l'insegnamento della grafica editoriale.

e non ovunque, però), conviene ripensare la formazione editoriale, e non gettare alle ortiche una storia così importante. Perché lo strutturare i contenuti e la loro sequenza, mettersi alla

prova con la scrittura e l'editing, saper scegliere ciò che è importante da ciò che si può tagliare (o minimizzare), questa è la base del lavoro editoriale. Ma non è forse anche la base di ogni tipo di progetto? Uno storyboard o una regia, una app o un sito non sono poi così diversi da un libro (con le dovute differenze). Quindi, oltre a rivendicare la contemporaneità di ciò che insegno e che trasmetto, penso alla libertà didattica che ho avuto in tutti questi anni: quella di cambiare metodo, argomenti e finalità del corso che conduco, trovando negli studenti risposte adeguate alla sfida, soprattutto nelle loro tesi finali (sono pure un relatore soddisfatto). Non so se quel che dico è condiviso da tutti, in questa scuola che è diventata grande. E noi insegnanti siamo diversi, tante teste diversamente pensanti, per fortuna. Ma se questa libertà vale per me, vale per tutti, ne sono certo. Perché, lo si voglia o meno, lo IED è una comunità di pari di cui la formazione è il fulcro, non è solo un'azienda.

Progettare e lanciare un dado

Loredana Parmesani

Quanti anni sono trascorsi, quasi quattro decenni, da quando ho iniziato ad insegnare Storia dell'Arte Moderna e Contemporanea, e poi per alcuni anni anche Storia del Design, all'Istituto Europeo di Design! Tanti anni e tante avventure! L'insegnamento principalmente e poi mi è stato chiesto di progettare un'Area Culturale con l'individuazione di ambiti di sapere più ampi, l'organizzazione di cicli di conferenze, di seminari mirati a mettere a fuoco una professione che, a partire dagli anni ottanta, iniziava a delinearci piuttosto complessa ma sempre più entusiasmante, intere settimane dedicate al design e ai designer in fase di sviluppo, le mostre, gli eventi e infine, insieme a Frans Haks, allora direttore del Groninger Museum, la progettazione di una scuola di design innovativa e rivolta al futuro. Tanto tempo dedicato, tanti progetti realizzati, tanto entusiasmo e anche tanta allegria. Quasi si trattasse di un gioco perché sì, è vero che la scuola è il luogo della conoscenza e dell'esperienza, ma è anche il luogo di una conoscenza ludica, di un sapere che sa coniugare la serietà di un approccio profondo e consapevole alle discipline, con una visione aperta alla sperimentazione e al gioco, ed è proprio per questo appassionante. Ma guardare il passato serve a poco, quello che conta è lo sguardo lucido sul presente e uno sguardo ancora più lucido su un progetto di scuola futura. E così, sollecitata dai festeggiamenti dei cinquant'anni dello IED, mi sono interrogata ancora una volta, come in tutti questi anni, per cercare di individuare degli sviluppi, delle ipotesi, dei pensieri per il futuro di una scuola così prestigiosa qual è lo IED. Ma guarda un po'! Non lo sapevo. Però lo sospettavo.

Ho cercato l'etimo del termine scuola e vedo, con infinita gioia, che però nel frattempo mi crea anche un po' di angoscia, che il termine deriva dal greco e sta a significare "riposo", tempo libero, aver tempo per occuparsi di qualcosa quasi per puro divertimento. Il riposo greco appunto, che equivale alla conoscenza e che nel periodo romano si trasforma in otio, l'appannaggio di chi si poteva permettere di non lavorare e di approfondire il sapere in una condizione privilegiata e ludica, appunto. Nell'antichità le donne erano escluse dagli studi, mentre oggi per fortuna rappresentano una parte consistente dello studio e della ricerca, e lo studio era appannaggio degli uomini liberi dalle armi e dal lavoro dei campi che trovavano nella scuola uno svago ristoratore e un riposo piacevole nell'esercizio della mente. Detto questo non è possibile non notare le analogie che il

Loredana Parmesani — Critica e storica dell'arte, è autrice di pubblicazioni sull'arte contemporanea, oltre che di saggi su libri e riviste. Ha organizzato numerose mostre in Italia e all'estero.

Insegna presso l'Accademia di Belle Arti di Brera, la Scuola d'Arte Drammatica "Paolo Grassi", tiene corsi e seminari in numerose università, è stata per molti anni responsabile dell'area culturale dello IED di Milano, dove insegna Storia dell'arte contemporanea in tutte le quattro scuole.

termine scuola ha con la “contemplazione” di Platone e Aristotele, pensata in contrapposizione alle attività pratiche orientate principalmente alla produzione, così come lo stesso vale per Plotino che voleva la contemplazione spoglia delle cose esteriori. Inoltre, è interessante notare che una delle finalità della scuola oggi è proprio l'opposto dell'otio e del riposo in quanto ha come obiettivo quello

di trovare per l'allievo il lavoro.

**L'educazione al bello, all'estetica,
è diventata strumento di produzione
reale e la filosofia del bello è divenuta
la filosofia dell'utile.**

L'educazione al bello, all'estetica, è diventata strumento di produzione reale e la filosofia del bello è divenuta la filosofia dell'utile: bello è ciò che serve nella vita di tutti i giorni. E l'insegnamento che si articola in lezioni di

educazione estetica diviene un laboratorio che mentre educa all'arte prepara anche l'ingresso morale nello spettacolo del mondo lavorativo. Però un vuoto originario mi si para davanti agli occhi, e capisco meglio perché Platone abbia escluso dalla Repubblica l'artista, ma anche Platone mi pone di fronte ad un abisso. Sono confusa: non è lui stesso il costruttore di idee e il muratore di concetti? Sono nel Kaos. Una massa confusa di elementi sparsi mi si para davanti. Mi risollevo un po' in quanto penso che davanti al Kaos nelle antiche cosmologie greche sono nate le prime filosofie che hanno disegnato il Cosmo e l'Universo come un insieme ordinato. Noi viviamo oggi in un mondo costruito ad arte e che deve alla filosofia più di quello che si è soliti pensare. Proprio perché identifichiamo il mondo globalizzato con il mondo della tecnica e della digitalizzazione non facciamo altro che riconfermarne l'artisticità.

La nostra società da anni si chiama società dello spettacolo e dell'immagine. Le stesse professioni, i lavori che noi pratichiamo nel mondo globalizzato, il cui termine globalizzato sta a significare il fenomeno di unificazione dei mercati a livello mondiale dove tutto il mondo dovrebbe essere un unico mercato, implicano la capacità di coniugare bellezza e ordine, qualcosa di molto simile al concetto di mondo inteso come ordine, così come lo aveva introdotto Pitagora. Al pensiero disinteressato e ironico di Socrate, che per primo costruì il concetto, non corrisponde forse nella scultura greca il disegno plastico del tuttotondo? Che bello se anche il tuttotondo fosse ironico e interrogativo e non fatto solo per comandare, come voleva Alessandro il Macedone! Visto che la tecnica e l'ordine oggi si incarnano tanto nelle singole attività quanto nell'intero fenomeno sociale e vivono in tutti i valori più svariati, noi possiamo ritenere tutto il mondo globalizzato come un museo all'aria aperta o, come diceva Foucault, una prigione all'aria aperta. Grazie alle nuove tecnologie informatiche oggi tutti siamo fotografi, designer, progettisti e grazie alle innumerevoli immagini, che la realtà digitale ci mette a disposizione, siamo tutti artisti. È così che l'estetica si annida ovunque: nel sistema dell'arte, del design, della moda, della comunicazione e

nella vita di tutti i giorni. Oggi tutti siamo invitati a vivere esteticamente proprio perché il sistema dell'arte e il sistema della vita civile sembrano divenuti la medesima cosa. Vivere oggi nella struttura sociale significa assumere una dimensione "artistica", proprio perché la bellezza è divenuta uno strumento che ci introduce alla vita civile: un diritto e un dovere per tutti i cittadini.

Tutto ciò ci viene presentato come una esperienza necessaria e ludica, dove il gioco, in tutti i suoi aspetti e implicazioni diviene metodo. Nelle varie realtà legate all'istruzione e nelle varie didattiche si incontrano spesso esperienze legate all'utilizzo del gioco come congegno educativo. Già Marcuse contrapponeva, in una prima analisi, al lavoro il gioco, cioè il momento in cui veramente l'uomo realizza e pensa, fino a giungere poi ad una bellissima intuizione: il lavoro attraente. Del resto, già Platone scriveva che "l'uomo è fatto per essere un giocattolo" e, seguendo quella natura, invita a giocare i giochi più belli e vedere all'inverso di come si fa ora. Ma anche per Aristotele la società era pensata come un grande gioco. È Pitagora il primo a disegnare nel Kaos e nel mito un racconto filosofico del mondo, calcolandolo a numeri e, paradossalmente, il mondo globalizzato trasforma il numero in

E allora, qual è in questo tempo estetico e calcolatorio il tempo della scuola?

business, in mercato. E allora, qual è in questo tempo estetico e calcolatorio il tempo della scuola? Mi viene da dire che è un fanciullo che gioca, che gioca a dadi. E una scuola di desi-

gn non progetta e realizza forse le forme primarie e complesse che partono da una geometria semplice quale è il dado (la prima forma, il primo progetto, il progetto per eccellenza)? Il dado nella storia è stato costruito nei più svariati materiali: avorio, gesso, legno, plastica, cellulosa, tessuto, ma sempre per essere lanciato e per fornire numeri inaspettati e casuali.

Progettare, disegnare, realizzare, in collaborazione con il fanciullo divino che attraversa la storia di tutto l'occidente e l'oriente, è il compito di una scuola. Siamo a nozze se questa scuola si chiama Istituto Europeo di Design. Fare ciò significa che il passato (la storia e l'educazione) e il presente (il fanciullo) si congiungono nella costruzione di un gioco capace di coinvolgere docente e allievo nella progettazione e nella costruzione di un giocattolo, il dado che è non solo da progettare e costruire, ma soprattutto è da gettare e da giocare.

All'inizio facevo il raccattapalle

Franco Perugia

Quando si decide di diventare professionisti della comunicazione c'è una cosa che ritengo sia utile imparare prima di altre: quella di considerare a sé stante ogni attimo vissuto in quella veste. Mi è sembrato opportuno esordire affermando questa semplice regola perché, dopo decenni di esperienza nel campo, ho potuto constatare che anche l'evento più insignificante, con il tempo, riesce ad arricchirsi di nuovi significati, i quali, stratificandosi, fungono da motore al cambiamento, quello con la "c" maiuscola che contraddistingue le epoche e non i decenni. Ed è proprio a questo particolare aspetto della mia vita professionale che ho pensato quando mi è stato chiesto di riflettere sui 20 anni trascorsi come docente IED, un'esperienza indimenticabile che ha lasciato in me una traccia indelebile.

Ho 81 anni e sono nato ad Alessandria d'Egitto da genitori livornesi di origine ebraica ma di fede anarchica. I miei antenati erano finiti in Egitto a fine '800 perché i miei nonni, già anarchici a loro volta, avevano trovato rifugio in quelle terre libere che giuridicamente si configuravano non come uno stato sovrano, ma come un protettorato concesso ad altri dall'impero Ottomano. Lì la mancanza di un potere politico centralizzato aveva offerto rifugio a diverse comunità di transfughi libertari, agnostici e anarchici che nel loro intimo covavano la speranza di tornare nella propria patria d'origine. A dire il vero, anche mio padre fece vari tentativi in quest'ultima direzione, ma dovette subito rinunciare a causa della promulgazione in Italia delle leggi razziali che alla fine degli anni Trenta avevano introdotto l'antisemitismo nel nostro Paese.

Durante la seconda guerra mondiale che scoppiò quando avevo solo quattro anni ci trasferimmo al Cairo ove frequentai le scuole egiziane fino all'età di 12 anni, era il 1948. A quell'epoca mio padre si guadagnava da vivere con molta difficoltà perché doveva fare contemporaneamente sia il musicista jazz sia quello classico. E fu proprio nel tentativo di superare quella precarietà che iniziò a maturare nel suo intimo la speranza di poter emigrare negli Usa o in Canada. Un sogno di tanti che lo indusse a farmi studiare inizialmente all'American University at Cairo dove per prepararmi alla cultura d'oltreoceano mi fece acquisire l'High School Certificate, versione USA. Ma qualche anno dopo per ragioni politiche molto più cogenti si ritrovò a dover programmare un ritorno più frettoloso in Italia e allora cambiò parere. Decise velocemente di farmi studiare dai

Franco Perugia — È uno dei massimi esperti di Crisis Management in Italia; ha iniziato negli anni '60 a lavorare nella comunicazione occupandosi di PR e pubblicità per il gruppo Volkswagen; è stato responsabile delle relazioni internazionali del gruppo Alfa Romeo; poi responsabile dell'ufficio stampa del gruppo Eni.

È stato senior consultant del gruppo Mavellia MS&L. Ha collaborato per quasi vent'anni con il Centro di formazione del Sole 24 Ore e ha ideato e coordinato per anni il master in relazioni pubbliche di IED Milano e insegnato anche nei corsi triennali della scuola di Comunicazione.

Riflessioni sul ruolo del docente

salesiani in un liceo italiano da loro gestito al Cairo ove mi diplomai conseguendo la maturità scientifica nel 1954. Per proseguire gli studi giunsi in Italia nello stesso anno e mi iscrissi a Ingegneria a Padova. Fu una scelta presa troppo alla leggera perché - capito dopo qualche tempo che quella non era la mia strada - feci il cambio con Scienze politiche all'Università di Bologna.

Dopo varie esperienze lavorative vissute da studente lavoratore sia in Egitto, sia in Italia, fui poi assunto dall'importatore per l'Italia della Volkswagen che in quell'epoca era l'Autogerma, una ditta individuale con sede a Bologna totalmente posseduta da un ex-diplomatico tedesco. Era il '63, parlavo 4 lingue e lì potevo essere utile perché in quel momento c'era da promuovere in tutte le maniere possibili la vendita del Maggiolino. E fu con tale compito da svolgere che rimasi lì per ben 9 anni. Fu lì, infatti, che per la prima volta sentii parlare di comunicazione. Ero junior e facevo un po' il raccattapalle in un team di 4/5 persone composto da professionisti di grande valore. A quei

A quei tempi occuparsi di comunicazione voleva dire avere una doppia, anzi una tripla vita.

tempi occuparsi di comunicazione voleva dire avere una doppia, anzi una tripla vita. Da un lato c'era da curare la rete di vendita e, dall'altro, quella di organizzare eventi a supporto dell'attività di vendita svolta dai concessionari e dalle officine autorizzate.

Poi c'era anche la pubblicità che per specifica volontà del titolare e con il pieno assenso della Casa Madre di Wolfsburg era stata delegata al già citato gruppo di creativi autoctoni che per la precisione era composto da Luca Goldoni, Pirro Cuniberti, Athos Evangelisti e Diego Mannelli. Quinto componente che si aggregava al gruppo quando ne aveva la voglia era Lucio Dalla che amava percorrere i viali di Bologna a bordo di un Maggiolino Cabriolet. Ma la pubblicità non era l'unico strumento che avevamo in mano per mantenere alta la notorietà del Maggiolino che con il tempo si stava gradualmente affievolendo. Per ovviare a questo inconveniente bisognava dunque fare massiccio ricorso anche all'eventistica e al product placement ove ebbe i suoi natali [Il Maggiolino Tutto Matto](#) della Disney. Fu infatti in tale contesto che riuscimmo a fargli attraversare lo stretto di Messina, con una gran cassa mediatica a supporto che ebbe grandissima risonanza in tutto il Paese. E a proposito di risonanza eccoci arrivati alle media relations che, dopo la pubblicità, assunsero un ruolo crescente tra le discipline della comunicazione cui si era deciso di fare ricorso. Per gestire la quotidianità in tale contesto bisognava infatti compilare la rassegna stampa entro le 8 del mattino e per svolgere questo lavoro fu scelto il sottoscritto che doveva alzarsi all'alba perché alla stazione centrale di Bologna lo attendevano le mazzette dei quotidiani del Centro e del Sud Italia che servivano per misurare l'entità del riscontro che la stampa aveva deciso di riservare agli eventi da noi organizzati. Tutto questo per dire che le discipline della comunicazione le

usavamo già quasi tutte, ma non sapevamo esattamente come chiamarle: Pubbliche relazioni? Eventistica? Pubblicità? Media relations? Immagine coordinata? Promozione?

Ma, stanco della costante focalizzazione sul Maggiolino, un bel giorno decisi di cambiare aria professionalmente. Era il 1972 quando approdai a Milano con la possibilità di lavorare nell'Ufficio Stampa dell'Alfa Romeo. Qui l'attività di relazioni pubbliche era già molto strutturata con un organico che contava più di 40 addetti. Toccava a noi gestire il museo storico, le pubblicazioni, il coordinamento di tutte le attività di comunicazione fatte dalle filiali estere, gli eventi e il product placement ove ricordo con affetto il ruolo svolto dalla Duetto ne [Il Laureato](#). Fu lì che, dopo anni di sana gavetta, venni nominato capo dell'ufficio stampa ed in tale veste mi dovetti occupare sia della classica comunicazione di prodotto, sia delle media relations istituzionali, finanziarie e sindacali. Uno dei progetti più curiosi, ma impegnativi che decisi di realizzare in quell'epoca fu quello della microfilmatura dei documenti (ritagli di giornale, comunicati, foto, ... etc) che avevano maggiormente inciso sulla storia dell'Alfa Romeo. Per realizzare con la massima efficienza il reperimento del materiale oggetto della ricerca avevamo usato una macchina da scrivere-calcolatore della Olivetti che, se non erro, nella sua prima versione si chiamava S14 e poi in quelle successive assunse la denominazione di 520. Questo ci permise già allora (e siamo negli anni Settanta) di fare ricerca per parole chiavi e avere sempre tantissime informazioni a disposizione.

Nell'1986 l'Alfa Romeo fu ceduta alla Fiat e fu con tale epilogo che posi termine alla mia militanza nel settore dell'auto. Lo feci - devo ammetterlo - con poca nostalgia perché ad attendermi c'era un'esperienza ancora più sfidante: quella che proveniva dal settore dell'energia che in quel momento stava preparandosi a vivere una pagina molto delicata della sua esistenza. Prima nella veste di capo ufficio stampa della Snam e poi anche in quella di responsabile dell'ufficio stampa Eni di Milano, mi occupai anche di finanza quando imperversava il caso Enimont e lo scandalo di Tangentopoli. In quella posizione rimasi per 9 anni vivendo - seppur non in primissima persona - i postumi del conflitto Eni-Montedison, del suicidio di Raul Gardini e di quello del presidente ENI Gabriele Cagliari. Avevamo la CNN fissa sotto gli uffici di San Donato. Poi venne il '94, ero in vista dei miei 60 anni e la regola della holding statale dell'energia diceva che a quel punto bisognava mollare gli ormeggi, per usare un eufemismo. Lo feci anche questa volta senza rimpianti perché nel corso della mia presenza all'Eni ebbi da imparare molto dagli insegnamenti di un grande maestro della comunicazione, più giovane ma molto più bravo di me. Mi sto riferendo ad Alberto Meomartini, grande gestore di relazioni istituzionali e contemporaneamente una delle menti più acute che abbia avuto la fortuna di incontrare nella mia lunga carriera di comunicatore.

Un'altra fortuna che ebbi da vivere nel mio cammino verso l'attività consulenziale fu quella di incontrare Adriana Mavellia. In quel momento Adriana era già titolare di un'agenzia di relazioni pubbliche famosa per la comunicazione di prodotto, ma con un settore corporate che per eccellere aveva bisogno di essere rafforzato. E fu con tale obiettivo nella mente che iniziai a seguire un importante cliente dell'agenzia in un progetto di crisis management e prevention. Quel cliente era Nestlé e il problema da affrontare era quello - oramai ampiamente superato - del latte in polvere che veniva offerto gratuitamente alle puerpere dei paesi in via di sviluppo per convincerle a non ricorrere all'allattamento al seno. Favorita dal buon esito del progetto, la mia collaborazione con l'agenzia Mavellia crebbe presto, estendendosi anche al campo della formazione. Fu grazie a lei, infatti, che arrivai allo IED, anzi all'ISC (Istituto Superiore di Comunicazione), perché era così che si chiamava la scuola di Comunicazione di IED negli anni in cui aveva sede in Piazza Diaz. A quell'epoca per me svolgere il compito di formatore nel campo della comunicazione non era però una novità. Negli anni '80 mi era, infatti, capitato di partecipare a un'iniziativa creata da Aldo Chiappe che aveva assunto la denominazione di Isforp (che stava per Istituto per la formazione nelle relazioni pubbliche) e che stava formando tutta una generazione di comunicatori.

Ormai erano gli anni '90 e l'ISC era diretto da Gianni Lombardi, un professionista di valore che non concedeva nulla al caso. Gli dicevo sempre che era esagerato, ma poi non finiva mai di stupirmi con il suo grande senso della realtà. Grazie anche a lui fu messa in evidenza l'unicità di questa scuola di Comunicazione che, allora come oggi, ha il pregio di essere inserita in un gruppo di altre scuole che afferiscono ai settori della creatività, del design e della moda. Ricordo che in quest'ultimo ambito fu particolarmente prezioso il contributo dato all'immagine dell'Istituto da Aldo Colonetti e da Bob Noorda che conobbi solo indirettamente nel corso della mia presenza all'ENI. Per questi motivi allo IED si è potuto guardare alla comunicazione in un modo diverso. L'idea di base è stata sempre quella di fare meno teoria, ma più pratica ed è in ossequio a tale approccio che coordinai ben 16 edizioni di un Master in Comunicazione e Relazioni Pubbliche che ebbe tra i suoi numerosi studenti, giovani che poi approdarono

in altre realtà molto diverse tra loro. In fondo un bravo comunicatore trova posto ovunque, perché deve "solo" saper inventare, coltivare e sfruttare le notizie che è in grado di cavalcare.

In fondo un bravo comunicatore trova posto ovunque, perché deve "solo" saper inventare, coltivare e sfruttare le notizie che è in grado di cavalcare.

Ma quando mi limito a badare alla sostanza e penso a cosa è cambiato di più negli anni nel settore della comunicazione direi che la riflessione più importante che va fatta gravita attorno ai media. In passato per monitorare adeguatamente quelli tradizionali bastava

una rassegna stampa ben congegnata con un feedback sintetico e puntuale sia in termini quantitativi, sia qualitativi. Oggi il web ha moltiplicato all'infinito i suoi canali rendendo quasi ingestibile la ricaduta mediatica posta in essere dai comunicatori. Oggi per centrare quell'obiettivo bisogna fare ricorso a strumenti super specifici, capaci di cambiare la direzione dei flussi naturali delle notizie, facendoli coincidere con le proprie utilità. Ma anche sapendo fruire a pieno di tali spinte non potremo evitare di vederne altre fuggire comunque al nostro controllo perché è troppo estesa la materia da monitorare. Le discipline della comunicazione uno le può usare anche tutte, ma non saranno mai abbastanza per avere la garanzia di un duraturo posizionamento nel quadro competitivo nel quale si è deciso di operare.

Infine aggiungo per i nostalgici e per quelli che “non c'è nulla di nuovo”, che la comunicazione è come un albero: la parte fondamentale sono le radici e il tronco, i quali reggono il primo ramo e poi le varie biforcazioni sino ad arrivare alle foglie ed infine ai frutti. È vero che è a questi ultimi che la nostra attenzione di comunicatori si deve concentrare ma è altrettanto vero che, se si continua a non badare alle radici e al tronco, la presa dell'albero sul suo terreno può farsi sempre più labile proprio nel momento in cui la sua funzione primaria dovrebbe essere quella di garantirne lo slancio verso il futuro.

Il design per il gioiello

James Rivière

Fin dal primo incontro con Francesco Morelli la simpatia è stata immediata. Entrambi eravamo vulcanici e carichi di entusiasmi giovanili e grandi progetti. La sua idea di scuola mi è sembrata subito intelligente, creativa e stimolante. È nata così la mia collaborazione con l'Istituto Europeo di Design, creando nel 1978 ciò che ancora non esisteva: il corso triennale di Design del Gioiello, che ancora oggi è attivo. Mi sono dedicato con professionalità alla trasmissione delle mie competenze ai giovani allievi. Ho cercato di trasmettere la mia visione e filosofia del gioiello in modo razionale attribuendo molta importanza al metodo progettuale, prospettiva all'epoca all'avanguardia e che si è dimostrata negli anni valida e anticipatrice. L'obiettivo era consentire all'allievo di arrivare ad un progetto che fosse logico e tecnologicamente corretto, oltre che creativo. Lo schema didattico prevedeva la trasmissione di conoscenze tecniche non slegate dalla storia dell'arte e del design.

Lo scopo finale era di dare nuovo vigore creativo alla tradizione orafa per formare designer e non più solo artigiani, preparati a fornire soluzioni alle necessità del mercato facendo confluire nelle creazioni la loro esperienza, la cultura, la sensibilità e ovviamente un certo stile. Il rapporto coi giovani allievi è stato per entrambi stimolante e arricchente. Considerando che sono passati 50 anni sono orgoglioso di aver potuto contribuire col mio intervento a fondare le basi di una scuola che si è mostrata al passo coi tempi e forse di più.

James Rivière — È considerato uno dei maestri della gioielleria del XX secolo, designer, scultore, artista poliedrico.

I suoi gioielli sono presenti nelle più importanti collezioni private e musei del mondo; tra essi il bracciale "Monolite" (Musée des Arts Decoratifs du Louvre, Paris) ed il gioiello razionale per Papa Benedetto XVI.

Il videogioco non è solo un passatempo

Alessandra Ronco

Odio scrivere, non ne sono capace, preferisco di gran lunga comunicare con le immagini e quando Rossella mi ha chiesto di scrivere un pezzo la prima cosa che le ho risposto è stata: “Perché, cos’ho combinato per avere questa punizione?”. Ripensandoci ora che sono seduta davanti al pc devo ringraziarla, non tanto perché sono sicura che mi aiuterà a dare un senso alle parole che sto digitalizzando, ma perché mi ha permesso di rivivere metà della mia vita. Si quest’anno ho compiuto 40 anni e metà della mia storia ha a che fare con lo IED di Milano, prima da studentessa, poi da assistente e infine da coordinatore di corso. Molti di quelli che sono stati miei docenti insegnano ancora, altri hanno deciso di seguire altre strade a alcuni dei miei compagni di classe sono rimasti legati, come me alla “palazzina gialla” e ci rincontriamo abitualmente nel cortile di via Sciesa 4. Ho visto cambiare molte persone, ricolorare aule e facciate, azzardare nel creare nuovi corsi e non sempre ho condiviso le scelte delle varie direzioni, ma tagliare il cordone è difficile. Se da studente hai vissuto lo IED bene, e io l’ho vissuto alla grande, è davvero difficile abbandonarlo, perché vuoi aiutare in tutti i modi possibili le nuove generazioni a realizzare i loro sogni professionali, come chi l’ha fatto con te.

Quando mi iscrissi nell’A.A. 96-97 il corso di Computer Grafica si era appena trasformato da due a tre anni e pur essendo un corso giovane nato solo nel ‘90 dalla mente geniale di Aldo Manara e Laura Fiori, era il corso più all’avanguardia tra tutti quelli possibili in Italia sia rispetto ai programmi, sia alle tecnologie usate senza dimenticare i fondamenti del progetto. Aveva maggiori possibilità tecnologiche e permetteva maggiori sperimentazioni in ambito tecnologico-grafico. Quando iniziai il corso era generalista, eravamo agli albori del web, del montaggio video digitale, dell’utilizzo dei pc per fare grafica, ma soprattutto agli inizi del 3D, per cui ci venne insegnato un po’ di tutto. È pur vero che nel 1995 (arrivato in Italia solo a marzo ‘96) uscì Toy Story, ma quella era la Pixar e gli USA, noi eravamo e siamo in Italia e se il nostro paese ha sempre sfornato le menti più geniali, creative e all’avanguardia in tutti i settori è pur vero che non è altrettanto bravo ad investire nella formazione tecnologica, ma soprattutto nel sostegno innovativo.

Negli anni ‘90 lo IED era già all’avanguardia perché riusciva a far studiare anche 3D ai suoi allievi. Avevamo i floppy, i nostri file dovevano pesare pochi kilobyte e quando arrivò lo zip lo ammirammo come

Alessandra Ronco — Diplomata allo IED nel '98 in Computer Grafica, ha maturato esperienze in diversi settori professionali legati alla comunicazione collaborando con privati, aziende, agenzie e case di post-produzione.

Dal 2000 è socia di uno studio di comunicazione visiva, ricoprendo principalmente il ruolo di Art Director, studio che ha l'obiettivo di progettare strumenti di comunicazione, immagini e codici in grado di veicolare efficacemente i messaggi, prestando particolare attenzione ai nuovi linguaggi e alle nuove tecnologie. Dal diploma collabora con l'Istituto Europeo di Design, prima come assistente di corso e poi dal 2008 come coordinatore del corso di CG Animation di Milano.

Riflessioni sul ruolo del docente

l'obelisco di Odissea nello Spazio! Per renderizzare un metallo realistico per cercare di farlo credibile, dovevi decidere tra farlo simulato o impiegare moltissimo tempo per il ray tracing. In questi 20 anni sono cambiate un sacco di cose sia nella tecnologia, sia nella comunicazione. Forse queste due decadi sono state le più rivoluzionarie dal punto di vista informatico rendendo alla portata di tutti la possibilità di comunicare con le immagini e non solo in modo estremamente veloce.

Vi siete mai chiesti come sarebbe la nostra vita senza un computer, senza un smartphone, ma soprattutto senza Google? Io sì, ogni volta che devo spiegare agli studenti come e dove trovare le ispirazioni per la realizzazione dei loro progetti, ogni volta che sento la scusa "prof, non sapevo dove trovare le foto" oppure ogni volta che vengono consegnate le stesse prime 10 immagini per una tesi (ovviamente le prime 10 proposte da google). Oggi ci troviamo nell'era in cui è facilissimo raggiungere le informazioni, sia quelle che riguardano un comando che usiamo poco per cui abbiamo dimenticato dove si trova, sia per raccogliere materiale per un inspiration book/inspirational books che sarà la base per i nostri nuovi progetti. Ma soprattutto riusciamo in poco tempo a vedere tutto quello che il resto del mondo realizza. A 16 anni quando dovevo iniziare un nuovo progetto l'unico posto che mi permetteva di trovare velocemente l'ispirazione erano le "Messaggerie Musicali", ricordo un sacco di pomeriggio passati tra gli scaffali non ad ascoltare musica, ma a guardare le copertine dei dischi. Iniziare a studiare allo IED mi ha permesso di non usare più quotidianamente pantoni, fotocopie, trasferelli, ma di approcciare al mondo grafico attraverso l'uso del computer. I tempi di produzione si sono così dimezzati lasciando più spazio alla ricerca e alla sperimentazione, perché bastano pochi click per tornare indietro se ti accorgi di aver sbagliato. È stato però complicato far capire a chi mi circondava cosa volevo fare, per mia mamma era semplice vedermi circondata di fogli di carta che lei prendeva, guardava e se lo riposava sul tavolo dicendo "carino" voleva dire ricominciare da capo. Non parliamo della nonna, quando iniziavo a lavorare ogni volta che qualche sua amica le chiedeva cosa facevo rispondeva "lavora con il computer, sta lì davanti giorno e notte". Lavora con il computer, come diceva la nonna, ha permesso di crea-

“Lavora con il computer, sta lì davanti giorno e notte”

re nuove figure professionali nel mondo dell'entertainment inesistenti fino a qualche tempo fa, che strizzano l'occhio all'arte senza dimenticare la tecnica

e la progettazione. Lo sviluppo tecnologico digitale ha trascinato quello della comunicazione visiva e viceversa. Il mercato del lavoro nel tempo ha chiesto sempre più figure specializzate, che avessero comunque una forte competenza progettuale ed ecco che il corso di Computer Grafica nel 2003 si divide in 4 (in annate differenti nascono i corsi di 3D, web, video e sound). Solo negli ultimi 4-5 anni non devo più spiegare ai genitori che accompagnano le figlie e i figli agli

openday, finalmente anche le ragazze si interessano e appassionano a queste professioni, che dover giocare a un videogioco o guardare un film Marvel è un compito scolastico e non una scusa inventata dai ragazzi. Siamo al cambio generazionale in cui i genitori a volte spingono i figli a scegliere il corso di 3D perché loro vent'anni fa avrebbero voluto fare videogiochi o

Siamo al cambio generazionale in cui i genitori a volte spingono i figli a scegliere il corso di 3D perché loro vent'anni fa avrebbero voluto fare videogiochi.

lavorare alla realizzazione di un film, ma non come regista o sceneggiatore, ma i genitori non glielo hanno permesso, fare l'architetto, il commercialista era un lavoro occuparsi di giochi no. Ora siamo circondati solo da immagini elaborate e modificate,

i nostri stessi selfie non vengono pubblicati se prima non facciamo un piccolo ritocco a noi stessi, ai colori o alla luce e viviamo il tutto come la cosa più naturale. Anche il gioco, o meglio videogioco vissuto solo come un hobby fino a qualche tempo fa per chi non era bravo con il pallone o troppo tonda per fare la ballerina, ha finalmente trovato la sua dimensione, forse perché negli anni di crisi solo l'industria dell'entertainment in generale e in particolare quello del game è l'unico che è cresciuto, forse perché si è iniziato ad usare le "regole del gioco" anche in azioni di marketing o forse perché nei vertici direttivi si sono inserite persone cresciute coi videogiochi, o forse solo perché era ora di riconoscere che è la decima arte. Non sono io a dirlo ma se al Moma di NY vengono messi in mostra diversi titoli di videogiochi, possiamo davvero iniziare a considerare "Arte" anche questo settore. Paola Antonelli, curatrice senior del dipartimento di Architettura e Design del MoMA ne è sicura, e se lo è lei chi siamo noi per contraddirla? Visto che una partita a Pac-Man o a Super Mario l'abbiamo fatta tutti, chi in sala giochi, chi su una consolle, chi sul telefono. Sul sito del Museo scrive "I videogiochi sono arte, ma sono anche design. E un approccio riferito al design è proprio quello che noi abbiamo scelto per questa nuova incursione in questo universo. In particolare è stato preso in considerazione il design «dell'interazione». I nostri criteri hanno dato importanza non solo alla qualità visiva e all'esperienza estetica di ciascun gioco, ma anche a molti altri aspetti, dall'eleganza del codice al design del comportamento del giocatore, che appartengono al design dell'interazione». Sono quattro i criteri: comportamento (scenari, ruoli, stimoli e narrazione); estetica (che considera l'età tecnologica, quindi riconosce l'eleganza e la grazia pixelata dei primi giochi); spazio (che può portare esperienze oltre la gravità, come ubiquità e teletrasporto) e tempo (come questa dimensione è espressa dal gioco).

Il videogioco non è solo passatempo, le tecniche e le metodologie usate per la loro realizzazione ormai vengono applicate anche ad altri campi, come il cinema e pubblicità per aiutare registi e attori a visualizzare in tempo reale quelli che saranno i contributi digitali (VFX)

applicati nei mesi successivi (vedi Avatar). Non dimentichiamoci poi della Realtà Virtuale, oggi l'altra parola al pari del game sulla bocca di tutti e che tutti vogliono usare e insegnare, che di base sfrutta i motori grafici dei videogiochi. Su questo campo siamo ancora all'inizio, molto è già stato fatto, ma caschetto e fili sono ancora troppo invasivi per farci vivere con naturalezza le esperienze per più di pochi minuti. Va ancora trovato il giusto impiego per l'utilizzo di massa e non solo per il campo simulativo o medico-riabilitativo che è il principale fruitore nel mezzo.

Tutti ci stanno lavorando, studiando sia dal punto di vista informatico e tecnologico, sia da quello contenutistico e grafico, e ovviamente lo IED non è da meno, siamo stati tra i primi a sperimentare in questo campo. Se ci guardiamo intorno ora, ogni giorno nasce una scuola o un corso nuovo perché è facile cavalcare l'onda della moda o pensare che essere bravi professionisti equivalga ad essere anche bravi insegnanti, ma noi ci siamo da tanto e abbiamo tutta l'esperienza che permette ai nostri studenti di inserirsi negli studi e nelle aziende che realizzano videogiochi, in quelle di post-produzione e animazione italiane, ma soprattutto internazionali, e ogni volta che invitiamo qualche ex-studente a venire a raccontare la sua esperienza non dice mai di no, vorrà pur dire qualche cosa!?

Il design in America Latina: il caso messicano

Ricardo Salas
Martha Tappan Velázquez

Il design latino-americano deve essere iscritto nel contesto più ampio della storia comune alle nazioni che si riconoscono in questa identità, la cui essenza affonda le radici nel bagaglio delle culture originarie e nello shock culturale e creativo rappresentato dal colonialismo. Negli sviluppi e nelle produzioni di questo potente incontro tra due mondi si possono individuare i tratti distintivi del design dell'America Latina. Questo saggio prenderà in esame il caso messicano come esempio paradigmatico dell'evoluzione di questa disciplina nel corso degli ultimi cinquant'anni. I presupposti che aiutano a comprendere il periodo in esame sono due. In primo luogo, il bagaglio culturale preispanico e l'imponente presenza di una popolazione indigena e meticcia (che al momento conta più di 80 nuclei culturali, le cui differenze si manifestano con chiarezza nella ricca diversità linguistica e culturale) sono stati una costante nell'immaginario che ha guidato la proposta e la ricerca dell'identità del design messicano. In secondo luogo, il design in Messico ha seguito il percorso naturale della disciplina, accogliendo soprattutto le influenze europee.

Più concretamente, i precedenti sono rintracciabili nella storia della grafica e della plastica messicana, e i tre nomi di fama internazionale che meglio illustrano questo punto sono José Guadalupe Posada, José Clemente Orozco e Diego Rivera. Queste tre personalità hanno un tema in comune: la cultura popolare. Si tratta di un dato importante, perché passando in rassegna le produzioni di design di maggior rilievo dagli anni Venti agli anni Cinquanta, ci si accorge che la mobilitazione sociale (che ebbe origine con la rivoluzione messicana del 1910) è stata il vero fulcro ispiratore dei movimenti artistici e culturali, e quindi delle forme e delle modalità in cui tali contenuti si sono materializzati. Francisco Díaz de León, Gabriel Fernández Ledesma e Miguel Prieto sono i nomi più rappresentativi di un'importante scuola di designer. Tra l'effervescenza storica dei movimenti sociali e il trionfo dei regimi fascisti, il design messicano è stato arricchito anche dalla presenza di personalità europee come Albe Steiner, Hannes Meyer e, naturalmente, Vicente Rojo. Per quanto riguarda il disegno industriale, il suo sviluppo e la sua prima evoluzione rientrano nella storia dell'architettura, che fu anch'essa coinvolta nella riflessione sull'identità messicana e seguì il solco tracciato

Ricardo Salas — Si è formato in Italia; dal '77 all'80 ha collaborato come grafico con lo studio Value Design di Amburgo. Nell'83 si è occupato della nuova immagine globale di Bticino e poi ha fondato il suo studio grafico a Milano, Frontespizio. Si è occupato delle pubblicazioni di musei e istituzioni internazionali. Attualmente è Direttore della Scuola di Design dell' Universidad Anáhuac México.

Martha Tappan Velázquez — Ha studiato giornalismo, linguistica e storia. È ricercatrice, traduttrice e redattrice. Il suo ambito di studio è legato ai linguaggi contemporanei e loro formati di rappresentazione. Attualmente coordina il programma di ricerca della Scuola di Design presso l'Università Anahuac di Città del Messico.

Riflessioni sul ruolo del docente

dal funzionalismo europeo e degli ideali della rivoluzione. In questo contesto, il costruttivismo [lecorbusiano](#) ebbe una notevole influenza e fu articolato da architetti come Juan O’Gorman e Mario Pani, che negli anni Trenta parteciparono al progetto nazionale di taglio socialista guidato dal presidente Lázaro Cárdenas, il cui slancio fu tale da prolungarsi per quasi mezzo secolo nel lavoro di architetti come Pedro Ramírez Vázquez, Teodoro González de León e molti altri contemporanei di spicco. Allo stesso tempo, il postulato della [Bauhaus](#) che, guidata da Steiner e Meyer, incoraggiava la collaborazione tra architetti, progettisti e artigiani, sfociò nella missione di creare uno stile proprio attraverso l’integrazione della plastica messicana. Le prove tangibili del consolidamento di questo proposito furono la mostra [El arte en la vida diaria. Exposición de objetos de buen diseño hechos en México](#) (“L’arte nella vita quotidiana. Mostra di oggetti di design prodotti in Messico”), promossa nel 1952 dalla designer cubana Clara Porset, e le opere di Luis Barragán, Mathias Goeritz e Chucho Reyes.

Negli annali della storia del design messicano, le Olimpiadi del 1968 rappresentano uno spartiacque: il momento in cui il design si professionalizzò nella creazione di una grande identità corporativa che integrò il progetto architettonico, industriale e grafico per diffondere l’immagine del Messico moderno nel mondo intero. L’eco di quest’opera fu tale che proprio a quel periodo risalgono i primi corsi di laurea in design dell’Università Nazionale Autonoma del Messico

Il design si professionalizzò nella creazione di una grande identità corporativa che integrò il progetto architettonico, industriale e grafico per diffondere l’immagine del Messico moderno nel mondo intero.

e poi dell’Università Autonoma Metropolitana; poco dopo, anche i due principali atenei privati del paese, l’Università Iberoamericana e l’Università Anáhuac, proposero corsi di questa disciplina. A questi fece seguito un’infinità di programmi formativi, soprattutto di grafica, che si diffusero da un capo all’altro della Repubblica Messicana. A partire da quel momento e in linea con la tendenza mondiale, il design messicano, sia nella pratica sia nell’insegnamento, consolidò la propria identità suddividendosi in grafica e disegno industriale. Un altro aspetto interessante dell’accoglienza del design nelle università fu la scelta del Ministero dell’Istruzione di non concepirlo più come un corso di tipo tecnico. La conseguenza fu l’elaborazione di piani di studio con un’importante base teorica e l’omologazione alle procedure dettate dagli standard della ricerca scientifica.

Grazie all’apporto di alcuni designer (formatisi in scuole europee come il Politecnico di Milano e la Allgemeine Gewerbeschule di Basilea, in Svizzera e lo IED poi), il tema della separazione tra grafica e disegno industriale, così come l’imposizione di modelli accademici mutuati dalle altre discipline, è stato incanalato verso contesti

e forme di diffusione propri della ricerca sul design e più in sintonia con l'avanguardia internazionale in materia. Nel corso degli anni Novanta, l'era digitale è arrivata in Messico e ha trasformato i processi produttivi del design, ormai lanciato in una corsa vertiginosa in cui i confini tra le discipline smettono di essere un terreno solido per diventare una proiezione delle virtualità che si creano e trasformano costantemente. In questo contesto, la discussione sull'identità messicana assume una veste anacronistica al confronto di manifestazioni e movimenti che evidenziano l'importanza strategica del design come detonatore di proposte culturali improntate alla coesione delle identità locali, regionali e nazionali. Alla luce del fenomeno globale, l'impellenza di definire le identità si intreccia con l'etica cosmopolita che permette di comprendere le differenze nell'ottica unitaria del villaggio globale. Il design in Messico è ancora considerato, soprattutto nella pratica, un detonatore dell'economia di mercato; tuttavia, si fa sempre più strada il discorso che richiama l'attenzione sull'importanza di recuperare la visione umanistica che lo concepisce come attività inerente alla condizione umana, come sforzo cosciente per proporre un ordine significativo e trasformare positivamente l'ambiente umano.

Percorsi e derive

Gianni Emilio Simonetti

Uno. Educare all'impegno. —

L'agire educativo, come partecipazione al destino delle nuove generazioni, è da qualche tempo a questa parte un "paradigma" che s'invera, da un lato, nella costruzione del sapere didattico, dall'altro, nella idoneità a trasferire le conoscenze in un contesto globalizzato. Un contesto definito dalla post-modernità, nella quale, ricorda Mark Poster, s'inquadra lo smarrimento dell'uomo moderno, contesto che ha reso problematici sia il sistema di interferenze, che i vincoli che rendono complessa e, spesso, incerta l'analisi degli esiti, soprattutto in operazioni di natura "educazionale". Va aggiunto che questo paradigma non solo deve poter governare le reference di natura ontologica, epistemologica, metodologica, ma anche quelle etiche, culturali e politiche, indirizzando le nuove logiche di sostenibilità formativa e senza sottovalutare la cornice metodologica della "pedagogia interculturale", un capitolo oggi cruciale della cross cultural psychology. In altri termini, la ristrutturazione del sapere, nella contemporaneità, corre parallelo e determina gli standard che ridisegnano gli stili di vita in una società detta dello spettacolo. Da tutto questo ne consegue una responsabilità sociale

“Il contrario di una verità non è l'errore, è un'altra verità.”

Blaise Pascal

del congegno del "docet" che deve potersi aprire all'accettazione di tecniche e di linguaggi che siano funzionali alla diffusione degli esiti "gnosici" e alla loro possibilità di fare sistema. Come scrisse negli anni '90 Zigmunt Bauman,

“la ricerca pedagogica deve confrontarsi con le capacità narrative dei nuovi mezzi di comunicazione di massa e con una certa fluidità ontologica”, senza cadere in teorie ingenuo o sbiadite dal pragmatismo e, al tempo stesso, consentire la deduzione teorica, l'induzione esperienziale e il meticcio culturale. Come non ricordare, a questo proposito, che il latino complexus rimanda a ciò che è tessuto insieme? Poi, in termini di mutazioni a livello geo-politico, l'agire educativo deve anche iniziare a cogliere nella differenza – il tratto costitutivo di ogni spazio dell'esistenza (Derrida) – una risorsa, perché queste mutazioni riducono le distanze, aumentano i legami, generano e moltiplicano le appartenenze socio-culturali. Fondamentale è l'approccio educativo inter-culturale, un approccio dove il prefisso indica la matrice fondativa della reciprocità, il suo essere terreno di scambio. Se la multiculturalità definisce una condizione di compresenza di più culture, l'interculturalità è una risposta, è la disponibilità del luogo scholae a uscire dai confini della propria cultura per entrare nei territori di altre, per interpretare la vita corrente secondo trame e sistemi simbolici differenziati e molteplici. Per inciso. In questo contesto

Gianni Emilio Simonetti — Artista e teorico, tra i pochi esponenti del Situazionismo in Italia, ha fatto parte dell'esperienza artistico/politica di Fluxus, dell'avventura Cramps/Multipla e, nel campo delle culture materiali, ha ideato la rivista «La Gola».

È stato docente presso il Politecnico di Milano e tutt'ora insegna in IED.

l'espressione virgolettata di paradigma fa essenzialmente riferimento al policy paradigm di Stuart Hall, vale a dire a un quadro di riferimento che specifichi non solo i fini di una policy e gli strumenti formativi per raggiungerli, ma anche la natura stessa dell'agire didattico alla cui soluzione indirizzarsi. In questo modo risulta agevolato il passaggio da un'ordinaria policy making a una nuova strutturazione del paradigma educativo o, meglio, agli aspetti più direttamente connessi all'istruzione, senza perciò sottovalutare le politiche della globalizzazione, dalle quali dipendono molti degli attriti locali a riprodurre il sistema delle classi e in particolare della classe dominante, con quello che consegue sul piano della tematica dei rapporti tra istruzione, mobilità sociale e composizione dei redditi. (Sul tema, per ragioni di economia di questo scritto, rimandiamo a Lesile Sklair, Transnational Capitalist Class, 2001). La globalizzazione, oggi, come sostengono pentiti molti autori di lingua inglese, si presenta come shrinking (contrazione) della storia e deterritorializzazione, vale a dire come una ricomposizione della "spazio sociale" che non si lascia più "raccontare" come mappa (e, soprattutto, come "mappa coloniale" che decide la produzione e il consumo di beni), avendo moltiplicato la geografie delle culture e dato vita a una "comparative education", che nelle lingue neolatine permane ancora come una sorta di babysish. Un esempio di prosimità. All'Istituto Europeo di Design sono sempre più numerosi gli studenti che provengono dalla Cina, dal Giappone e dalla Corea con programmi di cultura scolastici che potremmo definire "etnici" (nati nell'altrove). Ma quanto della privatizzazione del sistema scolastico in Cina e, dunque, dei suoi programmi, è imputabile a teorie neoliberiste importate dall'Occidente e quanto alla storica e diffusa tradizione di scuole private precedenti alla rivoluzione maoista? Quanto, della passata dominazione coloniale giapponese, determina ancora l'educazione degli studenti delle cosiddette "Tigri Asiatiche"? Quanto della politica industriale delle "anatre in volo" – lanciata, è il caso di dire, dal Giappone negli anni '30 e riscoperta alla fine degli anni '70/80 del secolo scorso – influisce nel definire il "localismo" pedagogico?

Due. Il sapere della differenza. — La "questione educativa", come la chiamava nel secolo scorso Giovanni Gentile che la riformò, affronta oggi un significativo passaggio (cambiamento) all'interno della sua cognizione: quello della "cultura", come ideale formativo della persona, a "cultura" come ambienti comunicativi e, da qui, a quello di culture come esito di specifici processi storico-antropologici. In questo modo i "lemmi culturali" si presentano come testi che significano le azioni sociali e che sorpassano la vita delle persone, perché sono incorporati nella società. Ne deriva che il docet deve progressivamente mutarsi in una thick description interpretabile, idonea a portare alla luce le significazioni invece delle ideologie, fino a costruire livelli di accezione e contesti entro i quali gli eventi sociali si rivelano. Ulf Hannerz, su questo punto, ha scritto che "le culture dovrebbero essere considerate come delle strutture di significato che viaggiano su reti di comunicazione sociale non interamente

situate”. Reti che possono essere assimilate, fatte le debite proporzioni, ai contesti educativi e formativi dell’inculturazione del secolo scorso. Contesti di insegnamento/apprendimento che – stante l’inevitabilità dell’episteme digitale, che qui non giudichiamo – meriterebbero di essere rivalutati proprio per le ragioni per i quali non erano apprezzati: di possedere un basso livello di intenzionalità e una elevata informalità. Come ha più volte sottolineato James Clifford la “tradizione testuale” ha nella strada (intesa soprattutto come metafora del

“L’arte vola attorno alla verità, ma con una volontà ben precisa di non bruciarsi.”

Franz Kafka

viaggio), nei new-media, nelle circostanze dove maturano le relazioni di scambio (dal posto di lavoro, ai luoghi di divertimento, ai musei, ai mall) una inedita e informale neo-scholae, anche se a tutto questo vanno aggiunte e sottoli-

neate le azioni di agency su scala globale che strutturano gli “immaginari” secondo sceneggiature che di fatto sfuggono al nostro controllo nonostante cresciamo nei loro habitat di significato. Se vogliamo riassumere in modo tranchant, l’opera educativa dei prossimi anni deve conoscere, capire e continuare ad agire nell’ambiente in cui si svolgono i momenti educativi, ma in un continuo confronto con la pluralità degli attori sociali e delle istituzioni – pubbliche o private (come sono le fondazioni a indirizzo culturale) – che caratterizzano l’inculturazione. Sono politiche che trasformano alla radice gli strumenti e i sussidi messi a disposizione del congegno del docet e, dunque, le strategie di strutturazione della sfera cognitiva degli studenti nella percezione di quello che, una volta, si chiamava il reale. L’espressione, che appartiene al lessico della filosofia, ha qui il compito di richiamare l’attenzione sulla “esteriorizzazione” delle capacità creative e simboliche degli studenti, capacità che generano soluzioni, percorsi e contenuti in una dinamica tra vicino e lontano, oralità e scrittura, rapporti diretti e virtuali, “ambienti” materiali e immateriali, spesso popolati da web surfer e semionauti che contribuiscono a moltiplicare la società in un repertorio di forme. Come ha scritto Luciano Floridi oggi la storia è sinonimo di età dell’informazione o, meglio, la storia nella modernità cavalca l’ippogrifo dello zettabyte. Come dire, in termini umanistici, che al mito archetipo del diluvio universale si è sostituito, con un neologismo, l’Exaflood. I nativi digitali che anacronisticamente, come ha ironicamente scritto Neil Postman, la società costringe ancora a sedere sui banchi di scuola, nascono con un debito finanziario e con un patrimonio – o un peccato originale – di mille megabyte di dati a testa e è a loro, sia pure con conseguenze che non possiamo prevedere, affidato il compito di ri-ontologizzare l’orizzonte gnosico che educa il Pan Sapiens. Se ciò non avverrà o ne perderemo il controllo, profetizza Clifford Geertz, diventeremo “inguaribili mostruosità con pochissime pulsioni utili, ancor meno sentimenti condivisibili e nessun intelletto.”

I nuovi valori della fotografia

Silvio Wolf

Lo IED ha rappresentato per me la via verso l'insegnamento: la porta riaperta verso il mondo accademico col quale non m'ero più confrontato dagli studi Universitari in Italia e quelli di Fotografia e Arti Visive in Inghilterra. L'uso della fotografia, sfociato presto nella ricerca e nella pratica artistica, m'ha condotto sulla via del fare e del riflettere, lungo un percorso rivelatosi assieme analitico ed esperienziale. Da quando più di vent'anni fa mi è stata offerta l'opportunità d'insegnare, costringendomi a riprendere a studiare e sistematizzare il mio pensiero per poterlo elaborare e comunicare, la Fotografia si è per me arricchita di nuovi valori, aprendomi ad una visione più profonda e articolata, mentale ed esistenziale. Da allora e con l'avvento delle nuove tecnologie, La Fotografia si è andata banalizzando, diffondendosi sempre più come atto del quotidiano e del gratuito, dell'istantaneità e dell'oblio, paradossalmente della perdita di quanto di più prezioso possiamo coltivare: la capacità di "vedere". Mentre tutti oggi sono in grado di fotografare, sempre meno sanno interpretare visivamente la Realtà, come se nell'atto fotografico divenuto equipotenziale ed ubiquo il linguaggio fosse impleso all'interno del mezzo, rendendosi invisibile a chi lo utilizza. Al contrario penso alla Fotografia come oggetto filosofico, una forma simbolica del pensiero attuata attraverso l'esperienza, una metafora del Reale. Proprio nel suo rapporto tra Realtà e Individuo, esistenza ed esperienza, oggettività fenomenica e percorso interpretativo ne avverto oggi la grande necessità e pregnanza, il definirsi sempre più come disciplina lungo un percorso misterioso che ha origine nel visibile e nell'esperibile conducendo verso territori profondi del soggetto, del simbolico e dell'espressione di sé. Questo è ciò che cerco di comunicare ai miei studenti: l'orizzonte sul quale li convoco è la coscienza di quanto ci sia ancora da scoprire e conoscere, come ciò che vediamo e crediamo di sapere sia soltanto una minuscola parte del Reale. Per questo li stimolo a ricercare, affinché ciascuno possa trovare il proprio modo di vedere e capire, di comunicare visivamente la parte più profonda di sé, la meno conosciuta, quella che ci guida, ci detta dentro, ci consente di attuare forme superiori di comunicazione. Quando iniziai a insegnare allo IED la didattica della scuola era orientata verso il modello professionale dell'artigiano-fotografo e la popolazione studentesca quasi esclusivamente maschile. Col tempo l'insegnamento della Fotografia ha mutato valenza e gli studenti l'hanno sempre più pensata come strumento di espressione personale e per alcuni di pratica artistica. Mentre sempre meno vogliono diventare fotografi, molti la

Silvio Wolf — Vive e lavora a Milano e New York. Ha studiato Filosofia e Psicologia in Italia e Fotografia e Arti visive a Londra. Utilizza il mezzo fotografico esprimendo una visione soggettiva e fortemente metaforica della realtà.

Attraverso l'uso di fotografia, video, luce e suono realizza progetti multi-media e installazioni sonore che coinvolgono lo spazio architettonico, sociale e la specificità dei luoghi. Nei suoi progetti site-specific, così come in tutta l'opera fotografica, sono sempre centrali i problemi dell'assenza, dell'altrove e della soglia. Ha lavorato in Belgio, Canada, Corea, Francia, Germania, Inghilterra, Italia, Lussemburgo, Spagna, Svizzera e Stati Uniti. È docente di Fotografia presso l'Istituto Europeo di Design a Milano e Visiting Professor alla School of Visual Arts a New York.

Riflessioni sul ruolo del docente

percepiscono come valido strumento di ricerca e, per i più intellettualmente onesti, di scoperta. Un fenomeno molto significativo è che la popolazione studentesca che s'avvicina alla Fotografia è sempre più femminile; questo nella mia esperienza ha significato più sperimentazione, disponibilità a mettersi in gioco, a sperimentarsi correndo più rischi, spesso “volando più in alto” nell'ambito che il mondo anglo-sassone ha denominato lens-based arts. L'insegnamento s'è rivelato per me un continuo processo d'apprendimento. Su questo terreno ho avuto incontri magici con giovani compagni di strada la cui sensibilità e ricerca sono stato onorato d'accompagnare verso la scoperta della “propria via”, donne e uomini incontrati in un territorio profondo, esistenziale e simbolico, nel quale ho scoperto come l'insegnamento sia prima di tutto una forma di comunicazione non solo verbale: forse le cose più importanti trasmesse non passano attraverso la parola.

Ecco alcune stazioni che definiscono il mio percorso di docente lungo la strada condivisa coi miei compagni di viaggio:

LA VIA — “Sta davanti all'uomo una via particolare, sua propria: nessun tentativo di imitazione di ciò che è già stato percorso e nessuna pretesa che la propria via escluda ad altri la loro via: non c'è una via unica, occorre invece scegliere la propria, e scegliere significa rinunciare. Ciò che noi siamo in grado di realizzare, il suo valore, risiede comunque nel fatto che siamo noi a realizzarlo nel modo a noi proprio e con le nostre forze. Con ogni uomo viene al mondo qualcosa di nuovo che non è mai esistito, qualcosa di primo e unico... Ogni singolo uomo è cosa nuova nel mondo e deve portare a compimento la propria natura in questo mondo. Ciascuno è tenuto a sviluppare e dar corpo proprio a questa unicità e irripetibilità, non invece a rifare ancora una volta ciò che un altro - fosse pure la persona più grande - ha già realizzato. In ognuno c'è qualcosa di prezioso che non c'è in nessun altro. Ma ciò che è prezioso dentro di sé, l'uomo può scoprirlo solo se coglie veramente il proprio sentimento più profondo, il proprio desiderio fondamentale, ciò che muove l'aspetto più intimo del proprio essere.” (Martin Buber, in “Il Cammino dell'Uomo”, ed Qiqajon, Comunità di Bose, 1990)

LA DOMANDA — Formulare la domanda è più importante che offrire risposte, perché la risposta è inscritta nella domanda stessa: solo dal punto di vista dal quale sarà stata posta si potrà riconoscerne la risposta e questa è sempre personale e udibile in modo speciale da chi l'ha posta. Là da dove interroghiamo la Realtà otterremo le risposte che ci attendono.

BANALE ECCEZIONALE — Tutto ciò che osserviamo e che accade: il banale, il quotidiano, l'apparentemente indifferenziato, il residuale e il non più visibile possono essere colti e vissuti in modo extra-ordinario simbolizzandoli, interpretandoli e imparando a comunicarli attraverso la propria persona, sguardo ed esperienza; la nostra visione. “Non è il mondo ad essere povero, siamo noi che non riusciamo a richiamare a noi le sue ricchezze”. (Rainer Maria Rilke)

LA SCELTA — Ogni singola fotografia può essere letta come scelta individuale, atto di riconoscimento, gesto significativo sottratto alla gratuità

del quotidiano e reso unico e necessario per appartenere al presente dell'esperienza nel momento non ripetibile della scelta individuale: lo spartiacque tra il tutto possibile e l'atto compiuto. "C'è offerta la possibilità di dire tutto, in tutti i modi possibili, e dobbiamo arrivare a dire una cosa, in un modo particolare." (Italo Calvino, in: Lezioni Americane, Oscar Mondadori, 1993)

IL LIMITE — Ciascuna scelta, ogni via percorsa ne preclude necessariamente altre. Delle infinite possibilità offerteci dal Reale visibile siamo costretti a definire quelle che ci appartengono; solo ponendoci dei limiti possiamo esercitare appieno la potenza del nostro gesto. Così come l'inquadratura definita dalla cornice del mirino pone limiti insuperabili allo sguardo, ogni limite auto-imposto è un impedimento che potenza, producendo libertà. Ciò che non possiamo fare definisce tutto ciò che siamo in grado di fare, vivere e trasmettere.

IL PUNTO DI VISTA — Là da dove guardiamo possiamo vedere, da dove interrogiamo la Realtà otterremo le nostre risposte. I punti di vista sono potenzialmente infiniti e siamo chiamati a definire il nostro: tale punto è fisico e mentale assieme. Fino all'ultimo istante lo possiamo cambiare, poi l'immagine sarà totalmente definita dal punto di vista da dove verrà scattata. Da lì gli altri vedranno il mondo [attraverso i nostri occhi](#).

LA SOGLIA — La Fotografia può essere pensata come il luogo di coincidenza di due flussi, l'uno proveniente dal mondo interiore, dal profondo inconoscibile della mente e della psiche e l'altro dall'esterno, dall'irraggiungibile Reale esistente, inconoscibile se non attraverso la parzialità dei mezzi offerteci dalla nostra soggettività. L'immagine è il limite tra mondo interno ed esterno, il punto di unione e separazione, la soglia tra due mondi dei quali l'uno non potrebbe esistere senza l'altro: tutto ciò che unisce, separa.

L'IMMAGINE — Leggere le immagini, interpretarle, viverle, sentire dove ci risuonano dentro. Può un'immagine essere considerata "fondamentale nella propria vita"? E se sì, cosa le ascrive un valore così fortemente simbolico? Cosa chiamiamo profondamente [immagine](#) e quali nature può assumere: visiva, memorativa, mentale, olfattiva, acustica, performativa? Qual è la [nostra](#) immagine? "Gli uomini si sono creati un'immagine d'ogni cosa" (Wim Wenders: l'angelo Raphaela all'angelo Cassiel, in *Così Lontano, Così Vicino*)

LA FOTOGRAFIA — La pratica dell'insegnamento m'ha reso consapevole che l'attuale condizione bulimica indotta dall'eccessivo consumo d'immagini sta producendo un radicale impoverimento dell'esperienza visiva e un'incipiente cecità dello sguardo. Il mio percorso didattico intende fornire gli strumenti per la ricerca d'una condizione di rallentamento e di [ascolto](#) per riflettere sul valore che l'immagine ha nella nostra vita, dove essa risiede nel nostro percorso esperienziale, indicando strade che permettano di spostare l'attenzione al di là del tempo e del luogo dello scatto per scoprire il valore non letterale dell'immagine. Essa è un campo simbolico che mette in relazione lo spazio fisico e quello mentale, offrendo identità ad entrambi: il visibile e l'invisibile sono compresenti dell'unica Realtà. "Il vero mistero del mondo è ciò che si vede e non l'invisibile" (Oscar Wilde)

Tra strategia e Genius loci

Un sistema di conoscenze

Aldo Colonetti
Filosofo, storico e teorico dell'arte, del design e dell'architettura.
Già Direttore Scientifico del Gruppo IED

In cinquant'anni è cambiato il mondo, ma soprattutto si sono trasformate tutte quelle professioni che mettono al centro due aspetti fondamentali della nostra storia e della nostra identità: l'eclettismo conoscitivo che ti permette di pensare in modo flessibile, e quindi di agire in conseguenza, senza rispettare il dogmatismo dei saperi accademici, e l'apertura verso il "sapere fare", ovvero non separare mai il pensiero dall'azione. Questo avviene per tutte le discipline, ma in modo particolare per quei mestieri che stanno alla base del Made in Italy: grafica, comunicazione, design, architettura, moda. IED, nato nel 1966 da queste intuizioni del suo fondatore, Francesco Morelli, rappresenta un modello di riferimento a livello internazionale, perché in tutti questi anni non ha mai abbandonato questa sorta di "rivoluzione permanente", mettendo sempre in discussione i modelli precedenti, sia organizzativi sia teorici, non tanto per inseguire la "cronaca", quanto invece per anticipare i tempi, quel tanto necessario per intercettare il mondo della progettazione e della produzione, senza mai cadere in quell'errore tipico degli intellettuali astratti, i quali vorrebbero uniformare la realtà al pensiero utopico, senza comprendere che, comunque, il "reale" già possiede una propria struttura e soprattutto ha in sé una tensione innovativa, pur contraddittoria, che sta a noi svelare e modificare, là dove è possibile. Ecco, il merito del suo fondatore e attuale presidente, e di tutti coloro i quali in questi 50 anni hanno partecipato a questa avventura progettuale, perché di progetto si tratta, e non solo di azienda, di organizzazione, di sapere manageriale, di capacità amministrativa, è stato quello di osservare la nostra storia, dalla bottega rinascimentale fino alle tecnologie più avanzate, e cogliere la domanda del mondo del lavoro, affidando a giovani talenti che vengono da tutto il mondo il ruolo, fondativo e insostituibile, di migliorare il sistema degli oggetti, senza mai dimenticare che la dimensione estetica non è una variabile possibile; rappresenta il linguaggio della rappresentazione attraverso il quale transita la vita individuale, quella collettiva. Insomma tutto ciò che il mondo ci invidia e ci riconosce: uno stile di vita che ha radici profonde nella storia, ed è certamente possibile esportarlo, come d'altro canto è avvenuto e continua accadere, ritornando sempre e comunque là dove è nato.

La storia dello IED è anche una sorta di autobiografia non solo di chi l'ha ideato, ma in modo particolare del meglio del nostro paese: intuizioni, accelerazioni, stabilità ma anche messa in discussione

costante dei saperi costituiti, apertura empirica sul mondo insieme alle visioni che hanno consentito il suo sviluppo in Italia ma soprattutto all'estero, in tempi non sospetti: Madrid, Barcellona, San Paolo, Rio de Janeiro, e probabilmente in futuro altre capitali, senza mai dimenticare da dove veniamo. Per fare tutto questo è necessaria una cabina di regia, democratica ma contemporaneamente anche "monocratica", perché le decisioni devono essere tempestive; certamente ascoltando non soltanto se stessi, ma in modo particolare "gli altri", perché da lì proviene la spinta all'innovazione concreta. Gli "altri", nei primi cinquant'anni dello IED, sono stati i professionisti che vengono dal "mestiere", gli artigiani e le aziende che danno concretezza alle visioni dei progettisti, ovviamente gli studenti che in questa scuola, fin dalla sua nascita, 1966, sono rappresentati, in primo luogo, da tutte le nostre regioni, ma già alla fine degli anni sessanta, da tutto il mondo, un vero e proprio ONU della creatività.

Tutto questo accade, prima di tutte le altre scuole e università italiane, ma direi anche internazionali. Ma credo che uno dei "motori immobili", come avrebbe detto Aristotele, di questa "rivoluzione" progettuale e conoscitiva, sia stato il ruolo che ha sempre avuto, dalla sua fondazione ad oggi, il pensiero, ovvero una specie di "regia filosofica", che rappresentava e rappresenta la camera di compensazione tra le esigenze organizzative del sistema al suo interno, e lo sguardo sul mondo, capace di leggere tra gli interstizi e i dettagli della realtà, tutti quei fenomeni, quelle esperienze che intuiscono prima di tutti gli altri, le future trasformazioni. In questo caso, ne scrivo in prima persona, perché per molti decenni, sono stato, insieme a straordinari compagni di viaggio, il coordinatore "scientifico, e non solo, di questo lungo viaggio all'interno dei mestieri del Made in Italy. Dal primo incontro, seconda metà degli anni '80 nella prima sede di Milano in Piazza Diaz, con Bob Noorda, Gianni Sassi,

l'ideatore della rivista *Alfabeta*, diretta tra gli altri da Umberto Eco, fino alla presenza attiva e concreta, di Elio Fiorucci, Franca Sozzani, ma anche di artisti come Arnaldo Pomodoro, architetti come Angelo Mangiarotti, Michele De Lucchi, urbanisti internazionali, mi ricordo il gran-

Gianni Sassi, Umberto Eco, Elio Fiorucci, Franca Sozzani, Arnaldo Pomodoro, Angelo Mangiarotti, Michele De Lucchi, Oriol Bohigas, Gillo Dorfles

de Oriol Bohigas, l'inventore della Barcellona olimpica, e tanti altri. Al centro, assoluto protagonista e fedele accompagnatore di tutte le tappe evolutive di IED, il grande maestro a amico Gillo Dorfles, il vero e unico riferimento che con il suo atteggiamento eclettico, comprese, prima di tutti gli altri, cosa significava una scuola di design e, soprattutto, la relazione tra il sapere teorico e filosofico, da un lato, e la concretezza del fare e del produrre, dall'altro lato. Senza "questa utopia concreta", che sta anche alla base delle intuizioni di Francesco Morelli, che prima di tutti gli altri e soprattutto in anticipo rispetto

ai modelli formativi dominanti negli anni sessanta, comprese che il nostro paese aveva bisogno di formare, al di là degli architetti già protagonisti in quegli anni dello sviluppo del nostro design, nuove figure professionali, più vicine al “mercato” e, nello stesso tempo, in grado di intercettare le nuove idee, i pensieri e le esperienze avanzate, sempre sospese tra possibilità costruttive e dimensioni “utopiche”, comunque riconducibili, sul piano sperimentale, alle tecnologie e ai materiali del proprio tempo. Ricordo l’immagine di un giovane Renzo Piano che alla fine degli anni sessanta, ospite per una conferenza nella sede di Milano, presentava alcuni esperimenti costruttivi, tra “natura e artificio”, come scriveva sempre in quel periodo Dorfles, perché “la scuola come il cantiere non finisce mai. Credo che gli edifici, come le città, siano fabbriche in-finite e non-finite”. Lo IED, come una grande città, è un cantiere sempre alla ricerca della “perfezione”, anche se siamo consapevoli che il nostro destino sarà quello di progettare nel segno del non-finito, ovvero alla ricerca di un modello perfettibile all’infinito.

Progettare la differenza per un modello di grande identità mediterranea

Lo IED, fin da subito ha mostrato una vocazione internazionale, in primo luogo ospitando attraverso alcune relazioni privilegiate con la cultura sudamericana, esperienze professionali e docenze, con la nascita di una sede a Madrid e agli inizi degli anni duemila a Barcellona, esportando così il suo modello formativo.

Spagna e Italia hanno tante cose in comune, soprattutto per quanto riguarda il ruolo degli intellettuali, artisti, architetti, designer, storici e teorici dell’arte italiani, che nel periodo della dittatura franchista, hanno rappresentato un riferimento fondamentale. Proprio in relazione a questa tradizione, una delle prime decisioni che prendemmo fu quella di costituire un comitato scientifico, guidato da un grande intellettuale, conoscitore della cultura italiana, Francisco Jarauta, aperto anche ad alcune figure che potevano rappresentare una sorta di ponte tra i paesi, senza ovviamente cadere in un atteggiamento di tipo “colonialistico”. Da qui la decisione di coinvolgere, in primo luogo

Gillo Dorfles, un vero e proprio mito per la cultura spagnola, in quanto i suoi libri, tradotti sia in castigliano che in catalano, rappresentavano da anni un riferimento teorico e progettuale insostituibile; in seguito Santiago Miranda, andaluso di nascita ma da anni alla guida di un grande studio di progettazione a Milano, con il suo socio inglese, Perry King. Accanto a progettisti come Alberto Coracon, scrittori come il premio Nobel Saramago, il direttore di Monde Diplomatique, Ignazio Ramonet. Le riunioni del comitato scientifico erano dei veri e

Confronti di scuole diverse, diverse anche le lingue, italiano, castigliano, inglese e catalano.

propri confronti di scuole diverse, diverse anche le lingue, italiano, castigliano, inglese e catalano quando interveniva Gillo, il tutto nel rispetto delle idee e soprattutto avendo come fine ulti-

mo quello di avviare un processo formativo e di ricerca che tenesse conto sia, ovviamente, della tradizione italiana, sia della sua declinazione all'interno della cultura spagnola che proprio in quegli anni, dalla fine del secolo scorso fino ai giorni nostri, esprimeva una scuola di pensiero, ma soprattutto una pratica progettuale affidata ad architetti come Ralf Moneo, Oscar Tusquets.

È stato ed è un straordinario laboratorio, credo unico nel suo genere, almeno per la mia esperienza italiana e internazionale, dove emergeva il concetto di “design come linguaggio della differenza”; lo IED in Spagna, proprio in virtù di questa scelta strategica, è stato fondamentale nel creare un vero ponte tra i due paesi, da un lato, ma anche un riferimento per tutte le tradizioni culturali dell'America latina. In sostanza è come se la cultura italiana del progetto, sposando questa serie di contaminazioni, abbia agito non solo trasferendo le sue migliori esperienze, ma si sia arricchita a sua volta, perché le “differenze” fanno parte della grande identità mediterranea. Importante è il rispetto reciproco, da un lato, e dall'altro, essere permeabile a tutti quei linguaggi e modelli che sono alla base della nostra civiltà comune. Progettare la differenza, si potrebbe affermare, perché tutti noi siamo noi stessi e nello stesso tempo dobbiamo essere riconosciuti dagli altri per evitare l'indifferenza e soprattutto l'intolleranza.

Un'esperienza paradigmatica che rappresenta una storia esemplare, non solo all'interno del sistema IED, ma come modello nelle relazioni internazionali, quando si parlano linguaggi che provengono da discipline diverse, e in modo particolare quando le aule sono frequentate da tutte le lingue del mondo: imparare i mestieri creativi, sapendo che il mercato delle idee e delle cose è il mondo.

1966. Una storia tutta milanese

Emanuele Soldini
Direttore IED Italia
Direttore IED Milano

Un'Alfa alla finestra — Piazza Diaz, metà mattina di una giornata invernale di sole anemico nei primi anni '80. Cammino nella piazza arrivando dal Duomo e vedo un'Alfa Romeo che sta entrando da una finestra del secondo piano di un palazzo al numero 6. Resto a fissare la scena attratto da questa immagine quasi surreale. Questa è la suggestione che mi torna alla memoria quando penso a IED in quel periodo: un luogo dove accadevano cose che non ti saresti aspettato in una scuola "normale". Alfa Romeo era l'azienda con cui gli studenti di 4° anno di Industrial Design collaboravano per il loro progetto di Tesi e questo fa capire quanto già fosse importante nel modello formativo di IED il rapporto con le imprese. Sono passati circa 35 anni da allora ma questo aspetto è rimasto un elemento nodale per la crescita professionale delle nuove generazioni di designer. IED usciva dallo schema metodologico tradizionale delle scuole italiane e metteva in campo un modello ibrido latino -anglosassone, basato sul "learning by doing" e sull'esperienza diretta del fare. Un modello centrato sulle competenze professionali, sul rapporto stretto con le imprese, le agenzie e i professionisti del sistema, sulla ricerca applicata e l'innovazione. Un luogo internazionale, già in quegli anni che sembrano lontani dove era facile trovarti in aula con studenti che venivano a Milano da luoghi lontani.

Le scuole di Design — Tipicamente in quegli anni se sentivi parlare di una scuola di design la domanda ricorrente era "...ma quella di Piazza Diaz?" ed era implicitamente contrapposta a "quella di Viale Monza", la scuola Politecnica. D'altra parte queste erano le due istituzioni private più conosciute e soprattutto le più "vecchie" del paese, fondate a pochi anni di distanza una dall'altra, ben prima che esistessero le facoltà universitarie di Design. Due scuole milanesi, molto diverse nella loro traiettoria di crescita, che condividevano però diversi aspetti del modello educativo. A quindici anni dalla sua fondazione IED a Milano era ancora una piccola scuola pur essendo già molto conosciuta. Il corso di Industrial Design non superava la quindicina di iscritti per anno probabilmente perché le professioni creative ancora non erano ben definite e decodificate. Occorre aspettare alcuni anni per assistere alla crescita della scuola di design e di tutta la sede di Milano. E appunto da una costola di Industrial Design nel 1983 nasce il CRSN, Centro Ricerche Strutture Naturali, che poi diventerà CRIED, un polo di innovazione e di ricerca applicata che mette al centro della

sua metodologia la bionica e lo studio delle geometrie di funzionamento della natura. Una fuga in avanti del suo ideatore Carmelo Di Bartolo che darà avvio ad una nuova stagione e allo sviluppo della sede. Ancora non esistevano computer né per la didattica né per gli uffici: s'era ben lontani dalla rivoluzione digitale e se ci avessero detto che di lì a 15 anni avremmo avuto una ventina di laboratori soltanto nella sede di Milano nessuno ci avrebbe creduto. Un giorno arrivò un cassone con un monitor: un computer che ovviamente nessuno sapeva usare. Era il 1984. Fu posizionato su un tavolo della piccola biblioteca di Piazza Diaz e lì giaceva, sempre spento. Alla sera dopo le 18, insieme a Riccardo Dall'Acqua o Daniele Bresciani ci intrufolavamo sotto lo sguardo bonario di Bianca, la bibliotecaria, e col manuale aperto sulle gambe provavamo a capirci qualcosa. Ore e ore per

Il primo personal computer per lo staff di Industrial Design riuscimmo ad acquistarlo usato alla fine degli anni 80.

riuscire a disegnare un segmento...per non parlare della prima curva. Il primo personal computer per lo staff di Industrial Design riuscimmo ad acquistarlo usato alla fine degli anni 80 quando già eravamo nella sede di

Via Sciesa. Lo comprò Mauro Martinuz a Brescia e da quel giorno in ufficio comparve un tavolino dedicato vicino alla grande vetrata della S7, una sorta di totem che provocava un pellegrinaggio costante da parte di tutte le segreterie: era arrivato il primo Machintosh 128K usatissimo. Una rivoluzione. Da quel momento iniziò la nostra "era digitale" che in pochi anni ci avrebbe portato ad avere il più grosso parco tecnologico installato nel mondo educational in Italia.

La calcografia "in periferia"! — Quando vedemmo la nuova sede di Via Sciesa per la prima volta io rimasi estasiato. Il nostro Presidente, da sempre abituato a posizioni centrali per la sede IED, considerava Via Sciesa ai margini del mondo conosciuto, quasi in periferia, pur essendo a pochi minuti a piedi dalla prima cerchia. Decise di rischiare e la scelta si rivelò fantastica perché quella sede avrebbe contribuito in modo determinante al successo di IED a Milano dal 1986 in avanti. Entrando in cortile sul lato destro c'era un enorme stanzone pieno di tavoli sopra ai quali scendevano le tipiche lampade da officina smaltate nere fuori e bianche dentro, una per tavolo. Un sapore di vecchia fabbrica operosa che troppe ne ha viste. Questa era la sede di una scuola di design! In via Sciesa se non sbaglio si trasferirono subito i corsi di Design del Gioiello, Industrial design, una parte di Grafica e a seguire tutti gli altri. La vera innovazione prese avvio proprio dalla nuova sede perché gli studenti in modo naturale si "mischiavano" e lavoravano insieme facendo nascere sinergie e modelli di collaborazione agili e molto più interessanti. I compartimenti stagni tra un dipartimento e l'altro non avevano più ragione di esistere, o meglio, esistevano nel modello organizzativo ma nei fatti gli studenti si dimostravano molto più avanti. Via Sciesa ha rappresentato il modello di scuola laboratorio per molti anni: una

sede fatta per gli studenti che la popolavano spesso ben oltre all'orario di apertura della scuola. Una sede non finita che, proprio per questo, si poteva usare con grande libertà: in ogni angolo non ancora ristrutturato c'era un laboratorio improvvisato, uno spazio per la verniciatura, un'esposizione, un set fotografico. E in quel magnifico cortile succedeva tutto ciò che ci si poteva inventare. Questo spirito sperimentale ha permeato il nostro modo di intendere la formazione al design per tutti gli anni a venire e ha determinato il successo della nostra scuola, un luogo di grande passione e di ricerca dove le cose si tentano e si pensano, si provano, si fanno e poi si cambiano ancora.

Una sede quattro scuole — La nascita di un nuovo modello organizzativo che prevedeva l'apertura di quattro scuole all'interno delle sedi IED, diventa un formidabile elemento di sviluppo per la sede di Milano. Fino ad allora i singoli corsi erano gestiti in modo autonomo da ogni coordinatore ma con l'istituzione dei Direttori di Scuola le sinergie tra corsi che afferiscono alla stessa area di contenuto, favoriscono quei processi di cambiamento e d'innovazione all'interno dei percorsi formativi che d'altra parte si rendono necessari per lo scenario professionale in evoluzione continua. Negli anni '90 la scuola di Comunicazione Visiva (Arti Visive) diventa a tutti gli effetti territorio d'innovazione dei linguaggi dei giovani e questo anche grazie alla diffusione delle tecnologie digitali. Nasce il primo corso di Computergrafica, ma nell'arco di pochi anni si parlerà di Video design, Sound Design, Game Design, CG Animation e IED ancora una volta è in prima fila nello sviluppo delle nuove professioni.

Il salto nel nuovo millennio — Una fredda mattina d'inverno nel 1999 vengo coinvolto dall'ufficio Comunicazione per incontrare un personaggio curioso che sembra uscito da un telefilm di spionaggio anni '60 e che si presenta senza preavviso. Per mezze parole per lo più confuse ci racconta che sta visitando vari spazi per selezionare una location che possa ospitare una mostra sul design inglese che lui stesso dovrà organizzare a Milano nel successivo mese di Ottobre, probabilmente finanziata dal Consolato britannico. Nessuna certezza. Cortesemente accompagnamo il nostro ospite a visitare alcuni spazi della sede di Via Sciesa che riteniamo potenzialmente adatti, ma non facciamo nulla per convincerlo a organizzare l'evento da noi. Dalle informazioni che ci fornisce sembra cosa poco interessante e oltretutto molto impegnativa. Nei mesi successivi incontriamo varie volte Mister X. Soltanto in giugno scopriamo a Ottobre del 2000 ci sarà la visita di Stato dei Reali d'Inghilterra e siamo stati selezionati per ospitarli al mattino del 19 ottobre come appuntamento ideale di carattere culturale, laico e politicamente non impegnativo, di sicuro interesse per la Regina Elisabetta che ama il design, i giovani e l'espressione artistica. Così ci viene detto e restiamo stupefatti. Da quel momento saranno 3 mesi di fuoco tra preparativi e produzione per riuscire a organizzare l'evento nel modo

migliore e alla fine sarà un grande successo. A fare il salto nel nuovo millennio ci aiuta la Regina Elisabetta!

Una scuola per Milano e il mondo — IED nasce

a Milano e il suo successo è legato a doppio filo con l'anima di questa città. Milano che non si ferma e va veloce, Milano che è la culla originaria del made in Italy. Milano che accoglie e integra. IED deve molto a Milano ma nello stesso tempo IED ha contribuito in modo sensibile, determinante, alla formazione di un gran numero di professionisti in area creativa, progettisti che hanno abitato e fatto crescere gli studi di design di Milano e del mondo. Ho avuto la fortuna di partecipare da protagonista allo sviluppo della scuola perché quando il nostro Presidente mi affidò la guida della sede e mi ritrovai proiettato in

Avevo 32 anni: sia io che IED eravamo molto giovani. Tutto ancora da fare, tutto da pensare.

una dimensione assolutamente inaspettata, avevo 32 anni: sia io che IED eravamo molto giovani. Tutto ancora da fare, tutto da pensare. Abbiamo fatto molta strada da allora, siamo l'uni-

co network di scuole di design completamente italiano con 11 sedi in tre paesi diversi. Da queste stanze sono passati decine di migliaia di donne e di uomini che oggi lavorano nel mondo dopo aver assorbito il seme della curiosità e la voglia di innovare. Abbiamo contribuito a generare storie memorabili, luogo d'incontro di studenti di 100 paesi del mondo e poi rimasti colleghi, amici, amanti, mariti o mogli. Abbiamo chiesto ai migliori di aiutarci a costruire la scuola per oggi e per domani e senza le migliaia di professionisti che hanno risposto alla nostra chiamata non saremmo qui e non avremmo mai potuto raggiungere il successo. Dopo i primi 50 anni IED Milano rimane la sede madre, la più grande e generosa, quella che ha dato avvio a questo grande sogno che continua e che da qui si sviluppa nel mondo. Una bellissima avventura alla quale forse non avrei mai partecipato se in quella mattina di sole anemico del 1981 non avessi alzato gli occhi verso quell'Alfa infilata a metà nella finestra.

1973. Roma

La storia dello IED a Roma nasce nel 1973 con la prima sede in via dei Fori Imperiali, presso la Basilica di San Cosma e Damiano, nel cuore della Roma antica, che all'epoca proponeva i primi corsi in Design, Moda e Arti Visive. A partire dal 1983 la sede si estende al quartiere Prati. Vengono istituite le Scuole di Design, Moda e Arti Visive. Dal 1984 al 1999 IED Roma ha trasferito i corsi della scuola di Moda in piazza Colonna e dal 1988 al 1998 la scuola di Design trovò diverse sistemazioni tra la via Salaria e Piazza Ungheria. Nel 1997 lo IED trova l'attuale collocazione presso lo storico palazzo di via Alcamo dove oggi si tengono i corsi di Arti Visive e nel 2000 apre anche la sede di Testaccio in via Giovanni Branca per i corsi di IED Moda e IED Comunicazione. Il Dipartimento Master e la Biblioteca dal 2009 hanno sede in via Casilina che si amplia nel 2012 per accogliere gli studenti di IED Design. IED Roma oggi accoglie studentesse e studenti provenienti da paesi diversi nei tre poli di San Giovanni, Testaccio e Casilina, in un ambiente cosmopolita, dinamico e aperto, affrontando i continui cambiamenti del mercato e attirando l'interesse di un pubblico sempre più vasto ed eterogeneo.

Vivere la trasformazione

Luigi Vernieri

Direzione Progetti Speciali IED Roma.
Già Direttore IED Roma e della Scuola di Arti Visive di IED Roma.

Ottobre 1986... Il mondo è preoccupato per il disastro di Chernobyl di pochi mesi prima, Maradona e la “Mano di Dio” avevano regalato all’Argentina la Coppa del Mondo di Calcio, Gorbaciov e Reagan studiavano una riduzione dell’arsenale nucleare ed io varcavo la soglia della sede dello IED di Roma, allora in via dei Fori Imperiali. Era sempre quello l’anno di nascita di Dylan Dog, l’anno in cui la Kodak perdeva la causa (milionaria) sul brevetto delle foto istantanee con la Polaroid, e quello in cui venne individuato Bran, il primo virus informatico al mondo. L’anno in cui Steve Jobs rilevava la Graphics Group, costola di animazione digitale della Lucasfilm e la battezzava Pixar Animation. Ed ora che riavvolgo il nastro fino ad allora passando per venticinque anni di insegnamento, venti di direzione, corsi creati ex novo, produzioni, festival e magazine internazionali, decine di eventi e collaborazioni con altre sedi, centinaia di progetti a quattro o quattrocento mani, migliaia di studenti diplomati, ora che riavvolgo il nastro, mi rendo conto non solo di quanto il mondo sia cambiato. Ma di come l’universo creativo sia cambiato. Il mio mondo sia cambiato. Il mio mondo nello IED.

Lo ammetto con la coscienza di chi affronta ancora sfide: a 30 anni quando diventai direttore (dell’ISC prima che dello IED Roma) mi era chiarissimo che “The Times They Are A-Changin’”. Sapevo che tutte le “novità” che si affacciavano non erano mode, come dicevano molti, ma trasformazioni epocali. L’insegnamento come “trasmissione del sapere” non sarebbe bastato. Votarsi all’estinzione o interpretare i tempi: mi feci portatore del “nuovo”. Il primo corso che inventai da docente era “Open Mind” insegnava a pensare nel crollo delle regole e delle barriere dei linguaggi: la nuova “Direzione artistica”. Una volta a capo della sede di Roma passai alla “rivoluzione culturale” con un Comitato Scientifico composto dal sociologo Domenico De Masi, la regista Lina Wertmuller e personaggi come Serena Dandini. I protagonisti del mondo che cambiava passavano per lo IED Roma, il mondo che cambiava si sarebbe intrecciato con i nostri corsi.

Avevo ragione ad organizzarmi per il balzo evolutivo: fu un salto mortale in tutti i campi. La fotografia per esempio: quando entrai allo IED c’erano le diapositive sul caricatore a ruota, il carousel. Da lì ad ADAM, il passaggio è inimmaginabile. Cosa è Adam? L’acronimo di Alphabet Digital Art Magazine. La Apple aveva lanciato sul mercato

l'ipad nel 2010. E noi appena un anno dopo, nel 2011, presentavamo alle tesi "ADAM_The Aleph Issue", il numero uno del primo art magazine digitale al mondo. Disponibile gratuitamente su Apple Store. Non un magazine da leggere in pdf, ma un nuovo linguaggio per le nuove possibilità digitali, in linea con le punte più avanzate della sperimentazione editoriale. Le foto di Adam si animano al tocco, diventano video o rivelano il loro schema, dividendosi in elementi con cui il lettore può giocare.

Le informazioni hanno una chiave verticale, orizzontale, a scatolette cinesi, che rende l'alfabeto di Adam un viaggio oltre la frontiera della lettura. Come tutti i primi di una nuova specie Adam era frutto di una lunga evoluzione. Eravamo caduti insieme, i computer ed io, nel mondo delle immagini. Prima che si fosse placato il fracasso avevo dovuto inventare a Roma il primo triennale di Video-Design. Per promuovere il nuovo corso ci voleva un progetto importante. Un'impresa di livello. Un simbolo fondativo: qualcuno come Enea. Nacquero i "Voyages of Aeneas" una produzione che superò le nostre più ambiziose aspettative: una straordinaria esperienza che univa il Video Design alla migliore avanguardia musicale e a una tra le più interessante sperimentazione di danza al mondo. Quella che trovai oltre Atlantico con una collaborazione IED Roma, New York University e University of California. Ai passi di Enea si aggiunsero negli anni milioni di animazioni, frame di motion graphic e 3D, grazie a VIEDRAM, il festival biennale che ho diretto per 8 edizioni, con un concorso internazionale, decine di ospiti da altri paesi, affollate location nel cuore di Roma, (dal Palladium al Cinema l'Aquila) che ha posizionato lo IED nel pieno della vita culturale della capitale.

Al Video Design seguì il Sound Design, mentre qualcos'altro stava succedendo proprio davanti ai miei occhi. Una nuova rivoluzione andava demolendo i muri e gli scomparti di un mondo fino a poco

L'Arte Contemporanea era diventata urban art, street culture, evento, installazione, foto da collezione, low-brow, neo-pop, toys.

tempo prima elitario. L'Arte Contemporanea era diventata urban art, street culture, evento, installazione, foto da collezione, low-brow, neo-pop, toys.

E tutto questo si traduceva in un movimento culturale mai visto prima e una stagione editoriale

senza precedenti. La carta stampata dei giornali tradizionali andava scomparendo e lanciava il suo canto del cigno nel mondo dei magazine creativi. Mi bastò prendere in mano uno di questi oggetti di culto (da Colors a Rojo) attraversare qualcuna di queste fiere dell'arte contemporanea colme di giovani e tendenze, per afferrare l'evoluzione. Nacque FEFÈ, il primo visual magazine italian style distribuito nel mondo. Fefè era un nome da Italia meridionale ma anche un acronimo di "Free Entry, Free Exit": ogni numero sceglievo in tutto il mondo 25 artisti, dei più diversi linguaggi, e li invitavo a interpretare un

tema espresso da una frase tratta da un film. 300 artisti in 12 numeri. Con un impatto promozionale arrivato da Tokyo a Miami, passando per Parigi, Barcellona, Buenos Aires. C'era molto IED dentro FEFÈ, a partire dai docenti ospiti, le campagne ad hoc e soprattutto gli studenti che sognavano di entrare nella sua factory battezzata *Fefè Project*, capace di estendere la produzione a cd musicali, guide "Mad in", campagne non convenzionali, sfide di urban art. Non solo: i contatti internazionali che mi ritrovai generarono un nuovo festival: BELVEDERE, dove il meglio dei visual magazine e art-book veniva in mostra allo IED da tutto il mondo e dove gli studenti partecipavano a workshop editoriali con gli art director dei magazine più prestigiosi. In effetti non c'è niente che promuova l'offerta formativa meglio di un festival o di una produzione dove brilla la qualità che mettiamo nella nostra didattica. Perché a ben guardare modellare per oltre 20 anni Arti Visive, non è stato solo inventare corsi, trovare docenti e gestire programmi: è stato prima di tutto immaginare il mondo produttivo dove le professionalità create si potessero sviluppare. È stato costruire con sistematica lungimiranza le condizioni in cui la passione diventa ricerca e la ricerca produzione.

Alla fine il segreto della nostra efficacia sta ancora oggi in questo semplice ma delicato passaggio: ogni nuovo indirizzo didattico nello IED genera un playground che diventa terreno di sperimentazione e condivisione per ragazzi e docenti, in una formula che solo questa scuola può vantare. Il DNA che si è evoluto in questi anni sta qui, più vivo e reattivo che mai. I progetti o le attività che docenti e studenti condividono (web radio, sfide di Vjing, pubblicazioni, eventi come "Tutto in una notte") sono i catalizzatori della trasmissione di competenze e tecniche, il combustibile della formazione. Oltre che una straordinaria occasione di confronto e crescita personale. Non c'è un altro posto come lo IED dove poter creare un gruppo ad hoc per un progetto, scegliendo tra decine di persone, tutte di talento. Dove le idee rimbalzano tra generazioni di ventenni e docenti di cinquanta anni. Lo IED è una *città* abitata dalla più alta concentrazione di creativi al mondo, dove dietro l'angolo puoi incontrare l'idea della tua vita. Un ecosistema dove evolversi viene naturale. Un posto dove incontrare i tuoi simili, sviluppare insieme le tue intuizioni fino a farne progetto e perfino storia. Un luogo, se proprio vogliamo dirla tutta, dove le regole dell'evoluzione sono capovolte: la trasformazione non si subisce, al contrario si asseconda, si vive. Si fa.

Qualcuno lo chiama "cambiare il mondo".

1984. Cagliari

L'Istituto Europeo di Design è stato aperto a Cagliari nell'84, a 18 anni dalla fondazione della scuola a Milano. La scuola occupa una sede affascinante che la rende speciale: una delle più belle ville della città, Villa Satta, che risale ai primi decenni del '900, costruita dall'Ing. Zoccheddu ispirandosi allo stile Liberty, ristrutturata nel 1983. Oltre ai serramenti, la cancellata del giardino e alcune coperture a volta, anche gli interni della villa conservano alcune parti originali, come ad esempio il "salottino egizio", decorato con dipinti sui soffitti e mattonelle di graniglia a motivi egizi nel pavimento. Villa Satta è circondata da un giardino lussureggiante, curatissimo e ricco di specie rare, molto apprezzato dagli studenti durante tutte le stagioni - va detto che a Cagliari l'inverno è davvero mite - e anche dai cittadini e dai turisti che si avventurano curiosi sino al piazzale principale. Durante il primo ciclo, conclusosi nel 1999, la sede è stata diretta all'inizio da Peter Portner, fotografo di nota fama che ha dato a questa prima fase di apertura una sua personale e importante impronta. Il corso principale era quello di fotografia, e molti sono stati i fotografi isolani a studiare allo IED, come ad esempio Antonio Saba, che lavora con grossi gruppi alberghieri e importanti marchi di moda, impegnato oggi a Dubai e recentemente protagonista di una Open Lesson nella scuola. Nel 2009 la scuola, dopo un intervallo in cui Villa Satta era stata utilizzata per funzioni d'altro tipo, è stata riaperta. Inizialmente l'offerta formativa era limitata a due soli corsi triennali, il corso di Arti Visive e Media Design e quello di Product Design. La coordinatrice del primo corso, Angela Cotza, insieme a qualche altro ex studente come ad esempio il grafico Alessandro Cortes, sono l'anello di congiunzione fra le due fasi e loro, la memoria storica: Angela è stata una delle prime diplomate della sede. A questi due corsi triennali si sono aggiunti nel 2013 il corso di Interior Design coordinato dall'architetto Giuseppe Vallifuoco e nel 2015 quello di Fashion Design, coordinato da Massimo Noli e da Nicola Frau, del marchio di moda Quattromani. Si sta lavorando per creare una offerta di summer courses specifica di sede, anche sfruttando la struttura a campus della scuola e le condizioni climatiche. I contenuti dei corsi esprimono anche specificità territoriali: il corso di Arti Visive e Media è legato al distretto naturale che si è creato nell'isola in ambito IT attorno alla azienda Tiscali ed è uno dei più radicati, quello di Product coordinato da Annalisa Cocco, che da anni porta avanti un suo raffinato ragionamento sulla contemporaneizzazione dell'artigianato sardo attraverso il design, la comunicazione, la digitalizzazione, attraverso la didattica e la partecipazione a concorsi e mostre.

Il digitale per rinnovare la tradizione

Monica A.G. Scanu
Direttore IED Cagliari

Il mio ragionamento sul ruolo del formatore nell'ambito del design oggi ha origini antiche, come direbbero i nostri studenti, che hanno una loro originale concezione dello scorrere del tempo relazionata alla loro giovane età. Nasce e si sviluppa negli anni '90, all'epoca della mia collaborazione con l'università pubblica, la Sapienza di Roma. Allora il dipartimento a cui afferivo, quello di tecnologia dell'architettura, si scisse in due parti, di cui una cominciò per la prima volta ad occuparsi di industrial design, sino ad allora ambito tematico sviluppato in altri atenei, in particolare in Lombardia e in Veneto¹. Ci fu un episodio cardine: una riforma universitaria poi soppressa² introdusse nel 1990 per la prima volta un nuovo titolo di studio, il diploma universitario. Si trattava di un corso di studi di durata triennale, inferiore a quello degli altri corsi di laurea, che dava la possibilità di avere un titolo equipollente all'attuale laurea triennale³. La grande novità introdotta con questo nuovo titolo, oltre alla sua durata, era che fosse più professionalizzante che accademico. Un corso breve, con più pratica – più progetto, nel caso del design – che teoria, direttamente collegato al mondo del lavoro.

La Sapienza aprì quindi il suo diploma universitario in design, il DUDI, Diploma Universitario in Disegno Industriale. Fu un'esperienza importante, tra l'altro supportata dal punto di vista finanziario da una iniziativa della CRUI⁴, il progetto C.A.M.P.U.S.⁵, nato per contribuire economicamente allo sviluppo di iniziative di formazione professionalizzanti come quelle dei diplomi, in particolare in alcuni settori come quello dell'industrial design. Il finanziamento consentì al DUDI di coinvolgere nel corso di studi importanti personalità internazionali dell'industrial design, di avviare la progettazione e la messa in funzione dei laboratori di modellistica con le prime laser cut e le macchine CAD CAM, di organizzare visite e workshop in aziende nel Lazio e nelle Marche, individuate a campione nell'ambito di alcuni distretti.

Il progetto CRUI Campus contribuì a dare quindi più respiro ai neonati diplomi e a collegarli strettamente ai settori industriali e ai territori. Il percorso formativo si concludeva con una esperienza di stage, forse per la prima volta si affrontò in maniera sistematica questo importante aspetto della formazione, quello dello stage o tirocinio aziendale a completamento e logica conclusione del corso di studi, e si lavorò quindi sul territorio per individuare le aziende partner in molti settori: moda, prodotto – casalinghi, illuminazione,

1. [I Dudi, Diploma Universitario in Disegno Industriale, fu fondato nell'A.A. 1994-'95 nell'ambito della Facoltà di Architettura della Università degli Studi di Roma la Sapienza.](#)
2. [Si fa riferimento alla legge 13 novembre 1990, n. 341, poi soppressa dalla riforma Berlinguer, in particolare dal decreto del MIUR 3 novembre 1999, n. 509.](#)
3. [La laurea triennale fu introdotta dalla legge 30 dicembre 2010, N. 240.](#)
4. [La C.R.U.I. è la associazione nazionale dei rettori delle università italiane.](#)
5. [CAMPUS, ovvero Corsi Avanzati Mirati alla Preparazione Universitaria per sbocchi lavorativi era un progetto sperimentale che prevedeva la gestione organizzativa e il sostegno finanziario dei diplomi universitari del Centro – Nord promosso e gestito dalla CRUI con il patrocinio e il contributo del MURST.](#)

sanitario - medicale, in particolare nel territorio laziale. Da questi percorsi uscirono giovani designer – in realtà la descrizione del profilo non era questa, ma si faceva riferimento ad un non meglio specificato “tecnico del design” con funzioni di supporto ed assistenza ai progettisti o ai team di progetto all’interno delle aziende.

Ricordo ad esempio una studentessa toscana che fece un suo interessante percorso a partire dalla azienda romana di prèt à porter Laltramoda e che infine approdò a Patrizia Pepe, il suo obiettivo primario. Oppure un diplomato che dopo varie esperienze è oggi capo progetto in aziende cinesi, si divide fra Roma e distanti località in Cina e coinvolge spesso giovani designer italiani nello sviluppo prodotto nelle aziende in cui lavora. Il DUDI fu trasformato successivamente a seguito di una successiva riforma nel LUDI, la Laurea Universitaria in Disegno Industriale, ovvero una laurea triennale di primo livello era un invito a continuare il corso di studi – e professionalizzante, a favore di un ritorno ad un assetto più tradizionale in cui gli aspetti teorici della cultura di progetto avevamo di nuovo un carattere predominante rispetto al resto. Poi c’è stata l’esperienza con la Domus Academy: una scuola fondata nel 1982 da Alessandro Mendini, Andrea Branzi, Alessandro Guerriero, Valerio Castelli e Maria Grazia Mazzocchi, figlia dell’editore della rivista di architettura e design Domus. Domus Academy era impostata come una scuola di alta formazione con solide radici italiane e con focus Design e Moda, e aveva una offerta formativa concentrata sui master internazionali – di cui alcuni molto frequentati: in particolare quelli di moda, di interior, di design strategico, di interaction design - e una grande reputazione e notorietà soprattutto all’estero, durata sino più o meno al 2010⁶. Di questa esperienza, ed in particolare di quella sviluppata con il master in Cultural Experience Design and Management creato in collaborazione con IRFI a Roma e con focus il mondo della cultura e delle sue istituzioni, restano alcune suggestioni importanti: il lavoro in team multidisciplinari – tipicamente un designer, un economista, un comunicatore, secondo una struttura applicata sin dal 2013 anche dai Contamination Lab⁷; l’applicazione dei metodi del design thinking; i workshop di breve durata con una base teorica, un brief e sempre una uscita di tipo progettuale.

Dal 2015 ho iniziato la mia esperienza professionale nella maggiore – per diffusione e numero di iscritti – scuola di design privata d’Italia, l’Istituto Europeo di Design. La scuola ha sette sedi in Italia, presidia il Nord e il centro Italia. La sua struttura di network scuola ha consentito ad ogni sede sia di creare dei forti legami con i territori, sia di sviluppare delle specificità di sede: ad esempio, Torino con il Car Design, Milano con il Product e il Fashion Design, Roma con il Visual Arts, Cagliari con il service design e l’innovazione della tradizione artigianale. Le diversità fra le sedi riguardano gli specifici contenuti della offerta formativa che è direttamente collegata con le uscite professionali degli studenti, legate a loro volta ai distretti reali

6. [Nel 2010 Domus è stata acquistata dal gruppo Laureate, che nel frattempo aveva già acquisito a Milano la scuola NABA. Domus, scuola con l’offerta formativa concentrata sui master, con i suoi piccoli numeri e il fatturato ridotto fu da subito posta in secondo piano. Oggi molti si chiedono addirittura se la scuola esista ancora. I C LAB vedono oggi coinvolte 17 università pubbliche, e unica in Italia, la sede IED di Cagliari.](#)

7. [I C LAB vedono oggi coinvolte 17 università pubbliche, e unica in Italia, la sede IED di Cagliari.](#)

o naturali della regione in cui sono collocate. Nel 2015 inizia quindi la mia collaborazione con lo IED, come direttore della sede di Cagliari. Una sede piccola, che rispetta e riproduce il modello della scuola nata a Milano nel 1966, ed è l'unica in Sardegna, terra antica, forte e ricca di meraviglie e di contraddizioni, e patria natale del fondatore dello IED Francesco Morelli. La proposta formativa è articolata, ma il suo cuore è costituito dai quattro corsi triennali: Arti visive e Media Design, Product Design, e poi Interior Design e Fashion, per rispettare l'ordine di "apparizione".

Ogni corso si relaziona con il territorio, e tutti i coordinatori provengono dalla città o sono comunque sardi: il corso di Arti Visive e Media Design trae alimento, si confronta ed è interlocutore del distretto naturale dell'IT sorto nel corso degli ultimi decenni attorno alla azienda Tiscali; Product Design nasce fortemente collegato con il territorio e in particolare con la tradizione locale dell'alto artigianato, a partire dal suo coordinatore, la designer Annalisa Cocco, Compasso d'Oro con altri per Domo, la biennale dell'artigianato sardo del 2019, progetto di collaborazione fra artigiani, progettisti e designer; Interior Design, che si focalizza sulla progettazione avanzata degli interni e sul settore dell'ospitalità e del contract, interpretando la vocazione turistica dell'isola; Fashion Design, il corso che apre quest'anno il suo terzo anno, coordinato da due giovani stilisti sardi, Massimo Noli e Nicola Frau, del marchio Quattromani, un corso che interpreta e coniuga storia, tessuti e tecniche esecutive della Sardegna nel formare gli studenti alle professioni della moda. Una

declinazione, quella cagliaritana, del modello milanese ben calata nel tessuto territoriale, sociale e economico in cui ha sede la scuola, Cagliari, tanto che i diplomati di Arti Visive e Media, ad esempio, vengono rapidamente assorbiti dal mondo del lavoro, sia

Una declinazione, quella cagliaritana, del modello milanese ben calata nel tessuto territoriale

quello locale, sia quello internazionale, e che molti degli iscritti sono figli di artigiani che vogliono attraverso la formazione dei figli rendere contemporanea la loro attività.

I corsi triennali IED si fondano sulla cultura del progetto, i loro atouts principali sin dalla sua nascita cinquanta anni fa sono la durata contenuta dei corsi, i docenti provenienti da realtà aziendali o professionali, l'alta percentuale di attività di laboratorio, la presenza di tutor che assistono gli studenti, e per struttura, metodologia didattica, collaborazione con le aziende, docenti che provengono dal mondo del lavoro, modello organizzativo, hanno tutte le caratteristiche positive e vincenti che avevano i diplomi universitari. Dal mio super privilegiato osservatorio cagliaritano, fra le fronde dei rigogliosi alberi di Villa Satta, vedo ogni giorno formarsi una piccola classe di persone preparate e pronte per affrontare la vita

lavorativa: persone che spesso arrivano a scuola con le idee molto chiare e piene di passione, e che negli anni aumentano le loro capacità e competenze, maturano sotto i nostri occhi, fino a diventare dei giovani professionisti o dei piccoli imprenditori. In una prospettiva di crescita, la modernizzazione della nostra scuola deve necessariamente passare attraverso la digitalizzazione spinta in tutti i settori, e su innesti importanti di cultura di impresa, in particolare per alcune figure professionali e per chi fra i diplomati che escono dalla scuola vuole intraprendere attività di lavoro autonomo o la strada della piccola imprenditoria: più innovazione, quindi, in termini di digitalizzazione e di contenuto di design, più comunicazione e marketing in particolare digitale, più utilizzo di nuove forme di commercializzazione o di organizzazione del lavoro.

1989. Torino

Alla fine degli anni 80, IED continua a promuovere l'espansione delle sue sedi sul territorio nazionale e nel 1989 apre a Torino. I primi corsi sono stati la replica dei quadriennali di Grafica, Illustrazione e Pubblicità che a Milano e Roma avevano riscosso enorme successo. Aprire una sede a Torino in quegli anni è stata certamente una scommessa coraggiosa. Il milieu torinese in quegli anni è ben differente dalle altre città IED, una cultura ancora fortemente industriale e produttiva, che inizierà a vacillare solo qualche anno dopo con i primi segnali di cedimento di FIAT e del modello culturale urbano mo-town. La sede apre nel cosiddetto "quadrilatero romano", in uno dei bellissimi palazzi barocchi in via Bligny 5 sotto la Direzione di Fulvio Reinaldi per i primi 2 anni. Grazie anche a quella crisi di certezze culturali che iniziano a farsi largo, IED Torino decolla e nel 1990 apre una seconda sede, vicino alla stazione di Porta Nuova, in corso Turati 17. La Direzione delle due sedi passa a Maria Luisa Valletti e a Renato Brazzani. Vengono attivati in aggiunta ai precedenti i corsi quadriennali di Moda, Fotografia, Industrial Design e Architettura d'Interni. Inizia la seconda fase di IED Torino, che si orienta verso una creatività molto sperimentale, di ricerca tecnologica e innovazione, sensibilmente e naturalmente allineata con la tradizionale capacità innovativa laboratoriale del '900 Torinese. Nel 1992, sotto la guida di Riccardo Zarino, la sede è diventata la principale scuola di Design, Moda e creatività del territorio e nel 1994 si decide di spostare tutte le attività in un'unica sede più grande, in via Pomba 17. Successo IED crescente, identità culturale territoriale in discussione, vocazioni di innovazione e tecnologia, portano a decidere di aprire un corso di Transportation Design. Nello stesso anno tutti i corsi vengono riorganizzati secondo il modello triennale, anche grazie al lavoro di Alessandro Manetti che dirige la sede dal 1998 per alcuni anni. La direzione passa poi a Cesar Mendoza, che per 10 anni lavora con grande successo facendo crescere l'area di transportation design fino a diventare una delle 5 scuole più importanti del mondo, unica ad esporre una show car al salone Internazionale di Ginevra. Nel 2013 la sede di Torino ottiene il riconoscimento del MIUR e il direttore Riccardo Balbo raccoglie l'eredità consolidata di ormai 25 anni di lavoro e successi. Si potenziano molto le relazioni accademiche nazionali e internazionali, le relazioni istituzionali e si consolida una matrice di coerenza scientifico tematica che rinforza l'identità di IED Torino sul territorio. Sempre di più IED Torino interpreta l'idea che ne ha dato origine: un luogo di riflessione per l'innovazione attraverso l'apprendimento. IED catalizzatore, trasformatore e acceleratore di idee, di giovani, di competenze.

La città dell'automobile

Riccardo Balbo
Accademico IED Italia,
Direttore IED Torino

Architetto, Dottore di ricerca, Direttore Accademico IED Italia,
Direttore IED Torino

“Ecco, adesso prova a passare il dito tra il cofano e il parafrangente: senti che precisione, senti come i due bordi sono vicini e perfettamente paralleli? Spostati qui adesso. No, non così vicino. Le auto si guardano da distante, e poi in controluce, così si vedono le imperfezioni di verniciatura. Mettiti qui un po' lontano e osserva questa fiancata: guarda che qualità, guarda come il colore brilla uniforme. E adesso senti il rumore del baule che si chiude”.

Autunno inoltrato, Torino, Palazzo delle Esposizioni, 1972. Mi si appannano gli occhiali spessi per il passaggio dal freddo al caldo. C'è tanta gente, tantissima. Ho appena compiuto cinque anni. Quel grande spazio di cemento armato sembra un po' una chiesa, con i corridoi laterali in alto e la navata centrale immensa. Non sapevo nulla di PierLuigi Nervi e della sua poetica strutturale del calcestruzzo. Lo avrei studiato quindici anni dopo ad Architettura. E il clima di quella domenica mattina è proprio quello della domenica, con papà che incontra moltissimi colleghi e amici, che ridono e scherzano e si conoscono tutti. Mio papà, come moltissimi genitori dei miei coetanei, lavorava nel mondo dell'automobile. Alla Lancia, fino ad un certo punto degli anni '70 la “Jaguar italiana”. Ma poi c'erano Fiat, Abarth, Pininfarina, Bertone e tantissimi altri. A Torino in quegli anni in ogni famiglia c'era almeno una persona che lavorava nell'indotto automotive. Difficile spiegare quanto sia pervasivo nel sistema urbano e nel tessuto sociale un modello motown, se non si è cresciuti al suo interno. Operai in catena di montaggio, capireparto, impiegati, dirigenti di produzione. Anche assemblatori, collaudatori. Poi cuochi, guardiani, medici del lavoro. Manutentori, giardinieri, amministrativi. Autisti di trasporto pubblico con lunghe file di autobus dedicati che attendono e portano i lavoratori allo scoccare dei turni: 6, 14 e 22. Ambulanti e negozianti che aprono e chiudono con ritmi legati alla fabbrica.

Chiunque conosce qualcuno che fa un lavoro diverso ma sempre per un unico settore produttivo. A rinforzare la struttura poi, un enorme indotto aumenta in modo esponenziale addetti, relazioni, competenze: sedili, contachilometri, batterie, candele, pneumatici, filtri, specchietti. E di nuovo operai, impiegati, dirigenti. Tutto prodotto in un unico distretto, relativamente piccolo. E aggiungiamo pure fotografi appostati sugli alberi ad aspettare all'alba l'uscita dei prototipi, agenzie di comunicazione e pubblicitari, grafici, carrozzieri, venditori, demolitori, elaboratori, tornitori, cromatori, saldatori,

progettisti di macchine utensili e di attrezzature per la produzione, interpreti, camionisti, meccanici, designers, tappezzeri. Anche colonie estive, gruppi sportivi, cori, bocciofile. Persino un museo. Si poteva essere appassionati o spettatori ignari. Si poteva essere più o meno ricchi. Si poteva crescere in famiglie entusiaste o polemiche, ma per più di settanta anni centinaia di migliaia di persone hanno vissuto e costruito un mondo, tutto attorno ad un unico oggetto: l'automobile. A Torino. Non ricordo quando ho cominciato a discutere di automobili, ma immagino sin da subito, e certamente con mio padre. Gli amici che papà incontra parlano di auto, nelle vie centrali il sabato si vedono i modelli di chi sfoggia il potere di aggiudicarsi i modelli nuovi. Auto è ovunque: nelle case, a cena, la domenica, nei piani di carico per l'esodo estivo, con le fidanzate, con il foglio rosa. Non è mai solo una commodity: a Torino ognuno ha un giudizio su ogni dettaglio di un'auto e ha una coscienza critica di tipo comparativo esperienziale, da confrontare con chiunque, che tanto in un modo o nell'altro sarà certamente coinvolto ugualmente nell'automotive.

Una comunità grande, di più di un milione e mezzo di persone, tutte che “la sanno lunga” sull'automobile.

Dobbiamo immaginarci per un istante una comunità grande, di più di un milione e mezzo di persone, tutte che “la sanno lunga” sull'automobile. Questa convinzione è così radicata da

avere ancora oggi un peso sociale e culturale importante. I pionieri degli anni '20, i loro figli degli anni '40, i baby boomers, i loro figli, un susseguirsi di eredità di competenze, di relazioni, di esperimenti, di crisi, di creatività imprenditoriale e personale, tutto letto attraverso la lente dell'automobile.

È così: a Torino, proprio perché coinvolti direttamente a differenza di ogni altra città italiana, tutti sanno quale sia il livello di complessità di un prodotto automobilistico: un oggetto che dal punto di vista progettuale coagula una quantità molto elevata di competenze, di tecnologie e di lavorazioni, ma anche del livello più alto all'interno dei prodotti commerciali di consumo. Lo sanno perché conoscono persone con lavori diversissimi eppure che convergono verso il mondo auto. Una complessità che ancora oggi affascina i progettisti e i designers. Se definissimo un sistema dove ad un estremo poniamo l'edilizia (con le sue grandi quantità e volumi di tecnologie molto semplici) e dall'altro l'elettronica di consumo (con altissimo livello tecnologico, ma sempre molto circoscritto nel numero di sottosistemi presenti e nelle dimensioni), l'automobile si pone proprio a metà. L'oggetto di consumo con il più alto livello tecnologico e la più elevata quantità di tecnologia, tutto in un unico progetto. Una riflessione importante, che diventa uno dei principali asset del territorio: decine di differenti professioni, tutte estremamente verticali, ma interpretate da persone a cui è molto chiara tale complessità. Oggi lo definiremmo un'enorme sistema progettuale bottom up, dove di fatto ogni operaio, artigiano o progettista suggerisce,

interpreta o rettifica le istanze progettuali, con grande rispetto per il progetto originario, ma con una enorme creatività applicata. L'automobile a Torino è il prodotto di un'intelligenza collettiva. Quelle quattro generazioni, nate tra il 1920 e il 1980, hanno vissuto in un luogo dove era normale riferirsi ad un oggetto come al prodotto di un processo creativo complesso e dove l'automobile era (ed è) con chiarezza una delle massime espressioni di tale processo.

Ma c'è altro. C'è il design.

L'automobile ha tra le sue peculiarità quella di essere l'unico artefatto che può essere percepito e codificato secondo due scale che sono due paradigmi differenti nel design: un oggetto di fronte a noi e un oggetto tutto attorno a noi. Nel primo caso si percepisce e si valuta secondo i criteri applicabili ad un oggetto piccolo a sufficienza, esterno a noi e da poter essere misurabile con noi stessi (come un tavolo, una lampada, una penna stilografica, un martello); nel secondo caso è inequivocabilmente vissuto come un ambiente, piccolo ma già grande a sufficienza da accoglierci e quindi capace di ospitare brani di vita. Quanto hanno cambiato la vita dei giovani i sedili reclinabili? E cosa dire del genio di Giorgetto Giugiaro quando disegna gli interni della prima FIAT Panda e il loro sistema multi

Torino e l'automobile: un territorio che collettivamente prende coscienza del design e del rapporto tra forma e funzione, tecnologia e complessità, misurandosi con un oggetto che sta a cavallo tra una mini casa e un comodino.

ambientale, che la fa diventare un posto per giocare, per dormire, per lavorare? Torino e l'automobile: un territorio che collettivamente prende coscienza del design e del rapporto tra forma e funzione, tecnologia e complessità, misurandosi con un oggetto che sta a cavallo tra una mini casa e un comodino. Ma che anziché essere brutta come una

roulotte, fa sognare tenebrosi agenti segreti e bellissime dive. Ma chi disegnava le automobili? I car designer di allora provenivano dalle più disparate esperienze e la loro formazione era un misto di dono naturale, fortuna, tante ore a bottega da qualche maestro e una innata curiosità che li portava a lavorare più in officina che sul tecnigrafo.

Potevano essere periti meccanici, architetti, ingegneri, medici, sarti, battilastra, imprenditori, meccanici, geometri: una casualità apparente dove quello che davvero contava era la capacità di fondere nei linguaggi formali i significati tecnologici e contribuire a rendere possibile l'innovazione. Ogni auto nuova, nuove forme per nuove tecnologie. Design da officina: scultori della lamiera che instancabilmente cercano risposte nuove a domande come "funziona meglio?", "piace di più?", "costa meno?", "dura di più?" "è più veloce?". In questa dimensione creativa, il design non è di un'élite, ma si discute con tutti quelli con cui si entra in contatto, e tra loro si scoprono

nuovi talenti da far crescere. Una città allenata al confronto per trovare soluzioni di innovazione tecnologica bella e un passaggio di esperienze che scorre in migliaia di rigagnoli tra genitori e figli, zii e nipoti, amici, nonni, capireparto e via così: il risultato è che cambiano molte cose, si spostano addirittura le produzioni in altri luoghi del mondo, ma questo approccio, il design da officina, continua a tramandarsi. Torino, fine anni '80, ottobre. Apre il corso di transportation design. È stato naturale immaginare che a Torino dovesse nascere una scuola che si occupa di design dell'automobile, che cercasse di mettere insieme tutte le necessarie competenze teoriche, ma che continuasse a sollecitare i giovani a quella curiosità da officina che si respira in un laboratorio di modelli. Ed è stato naturale che questa scuola crescesse sino a diventare una delle più importanti del mondo.

Torino, dicembre 2013, pomeriggio tardi. Direttore della sede IED di Torino da un mese e da poco rientrato in Italia dopo 5 anni come professore universitario in Inghilterra. Gli studenti del Master in Transportation Design lavorano in officina alla show car che verrà esposta al Salone di Ginevra a marzo. Io, vent'anni di progettazione di spazi, dottorato di ricerca, rigenerazione urbana, digital fabrication, architettura parametrica, sostenibilità e tecnologia. Una certa diffusa preoccupazione per come sarò in grado di prendere la guida della scuola di Transportation di IED Torino. Siamo insieme, con 18 studenti internazionali, per vedere la Passocorto appena verniciata di un bellissimo arancione. Tutti attaccati al modello, come se volessero mangiarselo. Vado da uno studente indiano e gli dico: "Spostati qui adesso. No, non così vicino. Le auto si guardano da distante, e poi in controluce, così si vedono le imperfezioni di verniciatura. Bella eh?"

1993. Madrid — La sfida dei prossimi 50 anni

Riccardo Marzullo
Amministratore Delegato Gruppo IED

Herbert Simon, premio Nobel per l'economia, afferma che “il design può cambiare le situazioni attuali in altre più desiderabili”. Questo è ciò in cui crediamo e a cui abbiamo dedicato la nostra vita, convinti del fatto che un buon design cambia il mondo affinché esso migliori. Tuttavia, questa dimensione sociale innegabile del design, che mira a costruire il futuro, coesiste con altri aspetti altrettanto importanti di insegnamento e di pratica del design: coltivare un gusto visivo, il senso dell'estetica, la ricerca della funzionalità. Tutti aspetti molto presenti presso l'Istituto Europeo di Design fin da quando arrivai come studente agli inizi degli anni '90.

Allo IED ho imparato che le competenze potevo apprenderle in una forma non accademica, il metodo del learning by doing mi permise di conoscere la realtà della professione direttamente dai professionisti. In Italia questo era dato per scontato e ha contribuito alla creazione del “Made in Italy” di cui IED faceva parte; ciò nonostante volevo conoscere nuovi ambiti, terreni ancora vergini che mi potessero offrire uno spettro di possibilità più estese. Per questo scelsi Madrid per iniziare la mia professione. Poco tempo dopo, con grande sorpresa, seppi che lo IED aveva deciso di aprire una sede lì, la prima fuori dall'Italia e così le nostre strade si incrociarono nuovamente. Cercavo un territorio con ampie vedute e ho scoperto – adesso dentro lo staff – che questa istituzione è quello che volevo, l'ho potuto sperimentare attraversando tutti i livelli, nei quali ho ritrovato la voglia di crescere in un ambiente di creatività e di dinamismo lontano da quello di un'accademia. Malgrado il passare del tempo non si è mai perso quello spirito fondamentale che fa dello IED un'istituzione concepita come scuola laboratorio, dove le cose succedono e si fanno per la realizzazione di progetti reali, favorendo l'inserimento nel mondo del lavoro in modo naturale, senza mai dimenticare che i migliori disegnatori sono coloro che sanno concepire buone idee. Abbiamo iniziato con le parole di Herbert Simon, che esaltano il carattere progettuale del design rivolto alla trasformazione effettiva del mondo, ma per farlo è necessario sapere come interpretare l'ambiente sociale in cui si lavora; per questo abbiamo sempre incoraggiato lo sviluppo della nostra professione all'interno di una cultura del progetto. Proprio per favorire questa idea è stato fondamentale

il lavoro di professionisti come [Manuel Estrada](#), [Alberto Corazón](#) ed [Enrique Loewe](#), tra gli altri, ma anche di pensatori come [Gillo Dorfles](#) e soprattutto del nostro direttore scientifico: [Francisco Jarauta](#). Se combiniamo queste due dimensioni, riusciamo a comprendere appieno il ruolo che ha oggi il designer come collegamento tra i bisogni della società e quelli del mondo dell'industria; egli è colui che si trova in una posizione privilegiata, tra le conoscenze tecniche e i fermenti della società, tra le idee e la loro realizzazione. Il designer si trova in una situazione straordinaria per percepire il possibile e renderlo reale, immaginando sempre il futuro.

Questi presupposti hanno portato lo IED ad essere un'istituzione internazionale, con una comunità di ex-alumni e docenti presenti in quasi tutti i paesi del pianeta. Nonostante questo sia un motivo di compiacimento, mai come adesso che l'Istituto Europeo di Design compie 50 anni, dobbiamo pensare a come continuare l'insegnamento in un'epoca di continui cambiamenti e di crescente complessità. In effetti, tutto cambia intorno a noi e abbiamo constatato come un sistema educativo industriale, basato sullo studio a memoria non serve più nella società della conoscenza. Concepiamo, quindi, l'insegnamento del design come qualcosa che va oltre la semplice trasmissione di contenuti, e che vive in prima persona l'esperienza di una professione in cui gli aspetti dell'ideazione, della produzione, dell'emozione condivisa e della comunicazione di un progetto si rivelano fondamentali.

Formare è un processo che implica dare una forma, trasformando elementi culturali specifici e nel quale abbiamo bisogno di gestire le risorse in modo diverso.

Formare è un processo che implica dare una forma, trasformando elementi culturali specifici e nel quale abbiamo bisogno di gestire le risorse in modo diverso. Ciò nonostante, educare è una disposizione più etica, più civile, che ci dovrebbe portare

verso una convivenza più armoniosa e aperta. E questo difficilmente può essere raggiunto senza il coinvolgimento personale degli educatori, un atteggiamento basato su una curiosità costante nel condividere le chiavi per esercitare una professione. In definitiva bisogna sempre mantenere viva la curiosità di scoprire cose nuove, perché è ciò che permetterà l'adattamento alle sfide di una realtà in continua mutazione, ed è essenziale essere disposti ad un apprendimento permanente. Soprattutto in un mondo iper-connesso, dove le possibilità della tecnologia hanno cambiato la natura della progettualità, così come hanno aperto straordinariamente nuovi modi di innovazione attraverso la collaborazione. Questo scenario ci porta a mettere in discussione molte credenze radicate nella nostra società, spesso basate su un sistema costituito a compartimenti stagni. Le dinamiche di gruppo hanno dimostrato la loro efficacia e sono sempre di più una fonte di innovazione, soprattutto quando si lavora per un futuro comune. Lo IED ha assunto da tempo questa direzione ed è

strutturalmente un network presente in 11 città dislocate in 3 paesi e con diverse alleanze internazionali attive. Favorendo così le dinamiche di gruppo e una somma di sguardi diversi tra loro, valori estremamente contemporanei, che possono fare la differenza dal punto di vista operativo e creativo. I progetti dei nostri studenti partendo da questo punto e in base alle premesse di accessibilità universale, sostenibilità e innovazione, nascono combinando fantasia e organizzazione, capacità individuali con cultura collettiva e nuove risorse. Creando così nuove visioni, idee e stili di vita attraverso una varietà di formati e campi d'azione.

Nel complesso l'arricchimento di conoscenza e di relazioni durante questi 50 anni, insieme alle sfide attuali di una professione in continua evoluzione, ci lasciano intravedere il futuro con ottimismo, ma soprattutto ci fanno amare questa disciplina e il suo insegnamento, implicando passione e la profonda convinzione di vedere il design come un progetto in ordine a nuovi modi di essere, di sentire e di pensare il mondo.

2002. Barcellona — Il design come generatore di valori

Alessandro Manetti
Direttore IED Barcellona

Lo IED ha avuto fin dall'inizio nel suo DNA una costante vocazione verso l'innovazione, rivoluzionando il concetto di formazione tradizionale attraverso l'integrazione della dimensione professione e delle dinamiche inerenti la relazione cliente/studio di creatività nei banchi di scuola. In tal senso, lo sviluppo dello IED è stato il risultato di molteplici progetti realizzati in collaborazione con le imprese oltre all'attività di promozione della "cultura del progetto" e del design, il coinvolgimento di un gruppo di professori e professionisti di alto livello e il ruolo pro-attivo della comunità internazionale degli studenti. Lo IED negli anni 60 e nel corso dei decenni successivi ha saputo farsi interprete di un nuovo concetto di scuola molto più internazionale, sperimentale e transdisciplinare rispetto a quelle esistenti, interessandosi di temi di applicazioni del design non comuni come la moda, il settore dei trasporti, la creatività applicata al messaggio linguistico, oltre i territori più classici del prodotto, la grafica e l'architettura di interni. In tempi più recenti, lo IED ha anticipato il ruolo del design come agente strategico per il miglioramento dei servizi, come metodologia di innovazione per l'organizzazione e la gestione delle aziende e come agente promotore della sostenibilità integrale.

Nella filosofia e nella cultura dello IED, si trova inoltre l'applicazione continua della metodologia del lean management soprattutto nella tecnica della prototipazione rapida e la validazione dei suoi risultati attraverso il meccanismo della prova/errore. Condizione di innovazione basata sulla risposta rapida alle richieste del mercato professionale oggi sempre più adottata anche dalle grandi università, per molti anni ha costituito un elemento di vantaggio competitivo essenziale nella velocità di evoluzione dei propri programmi di studio. Altro elemento distintivo è chiaramente individuabile nella leva dell'entusiasmo, della passione e del lavoro di squadra concentrato sulla realizzazione di un grande progetto. Durante questi 50 anni la maggior parte del capitale umano iniziale ha intrapreso altri cammini ma questo spirito originale è rimasto e il valore delle persone continua ad essere uno dei grandi elementi di successo di questo progetto. Nell'ultimo decennio siamo entrati in una fase caratterizzata da molteplici aspetti: da un lato la forte crescita ha messo in evidenza l'importanza di attivare una riflessione strategica sui contenuti,

sugli strumenti e sugli spazi; dall'altro lato lo scenario della formazione ha richiesto nuove forme di riconoscimento pubblico ufficiale con la conseguente attivazione di corsi di laurea e la professionalizzazione del personale amministrativo e docente. Importante è stato ed è tuttora mantenere anche in questa fase, il modello spiccatamente internazionale, di rete e transdisciplinare dell'istituzione. Inoltre lo IED non ha mai fermato il suo processo di continuo miglioramento della qualità ottenendo vari riconoscimenti a livello mondiale. Quale sarà il futuro dello IED nei prossimi anni?

Il design sta entrando come protagonista in territori fino ad ora inesplorati rompendo frontiere e ampliando le prospettive in tutti i tipi di applicazione.

Lo scenario globalizzato della società contemporanea è oggi giorno sempre più complesso: gli stili di vita e di consumo, le figure professionali e le competenze mutano ad un ritmo sempre più veloce. Il design sta entrando come protagonista in territori fino ad ora inesplorati rompendo frontiere e ampliando le prospettive in tutti i tipi di applicazione. Il vettore di accelerazione tecnologica, gli effetti della

globalizzazione, il fattore demografico stanno modificando radicalmente il contesto delle relazioni umane, dallo scenario economico e di impresa al tessuto sociale e politico; il design così come la formazione applicata ad esso deve giocare un ruolo nell'offerta di risposte non solo credibili professionalmente, ma che rappresentino un ventaglio di soluzioni a misura delle persone che in ultima istanza migliorino anche solo in alcuni dettagli le loro vite nella quotidianità del loro svolgimento. L'insieme delle leggi nazionali e internazionali hanno bisogno di aggiornarsi ed adattarsi al nuovo contesto e hanno bisogno di legislatori e leaders visionari con capacità strategica globale.

La nuova generazione di designers deve assumere una responsabilità anche politica in questo senso e contribuire alla generazione della innovazione nei settori delle istituzioni pubbliche e politiche a livello nazionale e transnazionale. L'applicazione del processo di design deve diffondersi come strumento per innovare e migliorare la vita delle persone rendendolo compatibile con la crescita sostenibile delle imprese. La formazione applicata al design e più in specifico lo IED, ha la responsabilità per i prossimi anni di dirigere i processi di apprendimento anticipando e migliorando i nuovi strumenti e le nuove conoscenze del processo del design.

La ricerca, la fase di sviluppo creativo, la prototipazione e la fase di test che compongono i fattori basilari di tutti i processi di design all'interno delle imprese più avanzate, evolveranno insieme con le tecnologie dell'informazione e comunicazione e dovranno conservare e potenziare i valori comuni che configurano l'aspirazione reale di realizzare un futuro migliore attraverso piccole grandi soluzioni

generate dalla disciplina creativa del disegno. Una caratteristica comune a tutti i tipi di innovazione in questo senso sarà il fatto di tenere un atteggiamento ottimista verso il presente, il futuro prossimo e lo scenario a medio e lungo termine. Il ruolo del designer sarà anche sempre più quello di spingere l'innovazione dalla base della società verso il vertice delle imprese e delle istituzioni. In questo senso la società futura avrà bisogno di designers in tutte le tipologie di imprese private e pubbliche e in tutte le istituzioni politiche nazionali e transnazionali per promuovere il cambiamento e rompere i limiti della preservazione dello status quo.

Il design può essere il vettore di trasformazione esponenziale della democratizzazione del benessere, disegnando nuovi servizi e prodotti riciclabili e sostenibili, immaginando un futuro migliore e generando valore, riducendo la povertà e aiutando a migliorare l'accesso a servizi basici come la salute, l'educazione al pensiero creativo, la mobilità nelle grandi città e l'energia pulita e rinnovabile. La formazione è cambiata radicalmente negli ultimi 50 anni e continuerà ad evolvere sempre più velocemente incorporando elementi sempre più sperimentali ed interattivi come la realtà virtuale o la neuroscienza. I progressi delle scienze nello studio delle potenzialità del corpo umano e del cervello permetteranno l'applicazione delle nuove metodologie di apprendimento e apriranno nuovi ed esigenti orizzonti che dovranno essere considerati e interpretati dal design. La passione che fin dall'inizio è stata la caratteristica dello IED guiderà l'istituzione attraverso l'affascinante scenario di una nuova generazione di educazione e formazione transgenerazionale che senza dubbio costituirà uno dei pilastri strategici più importanti per la salute e la qualità del futuro del nostro pianeta.

2002. Venezia — Tra naviganti e sognatori

Igor Zanti
Direttore IED Venezia

Venezia è un'utopia acqueea, una città che va contro l'idea di città stessa, un luogo sospeso tra materia solida e materia liquida, il cui filo conduttore è il fluire. A Venezia non si appartiene, si cerca forse di possederla, ma non è possibile afferrare l'acqua. Proprio l'acqua è stato il motivo per cui circa dieci anni fa si decise di aprire una sede di IED a Venezia. O meglio, non tanto l'acqua come elemento, quanto il desiderio di dominarla, padroneggiarla e benevolmente sfruttarla. L'occasione nacque da una visione, forse un po' troppo visionaria come dimostrerà la storia che vi sto per raccontare, ma comunque un sogno, perché della materia dei sogni è fatto lo IED ed anche questa avventura non poteva nascere che da un sogno. Correva l'anno del Signore 2006 e nella laguna c'era un'isola bellissima, vicinissima all'antico campanile di San Pietro in Castello ([San Piero in Casteo](#) per i veneziani) eppure, al tempo stesso, era un'isola lontana, un'isola nell'isola, e per raggiungerla bisognava attendere un volenteroso barcaiolo, ironicamente soprannominato Caronte. Qualcuno si immaginò che questa isola bellissima, dove tra i fiori di campo si potevano veder correre i conigli selvatici, dove il vento salmastro della laguna scuoteva le fronde di un parco con grandi alberi, potesse diventare il campus dello IED di Venezia, e qui si potessero progettare le più belle barche del mondo, perché non erano solo dei sognatori, ma dei naviganti sognatori, infatti solo chi conosce il mare sa veramente sognare.

Come è tipico per i sogni, anche quelli ad occhi aperti, ad un certo punto bisogna risvegliarsi e l'isola per quanto bella e poetica si rivelò un po' scomoda per ospitare una scuola come IED per cui si è deciso di spostare la sede in città, ma non in un posto qualunque o in un posto anonimo, ma all'interno della fondazione Querini Stampalia che ospita un bellissimo museo, una fornitissima biblioteca e, cosa da non sottovalutare, uno dei più bei interventi di Carlo Scarpa. Sotto il nume tutelare di Carlo Scarpa, l'architetto non architetto, il designer prolifico, lo IED di Venezia sembrò potersi un po' riposare dalle tribolazioni e dal suo errare ed iniziare una nuova storia d'amore con la città di Venezia. Fu proprio negli anni presso la fondazione Querini Stampalia che IED Venezia iniziò a sviluppare una propensione per l'arte. L'arte pervade Venezia, è l'elemento che ha reso la città uguale a sé stessa nei secoli, che l'ha cristallizzata. Proprio a questo

proposito Tiziano Scarpa scrive: "Indossa occhiali da sole molto scuri: proteggiti. Venezia può essere letale. In centro storico la radioattività estetica è altissima. Ogni scorcio irradia bellezza; apparentemente dismessa: profondamente subdola, inesorabile. Il sublime gronda a secchiate dalle chiese, ma anche le calli senza

Venezia può essere letale. In centro storico la radioattività estetica è altissima.

monumenti, i ponticelli sui rii sono come minimo pittoreschi. Le facciate dei palazzi sono colpi di faccia, come le pedate sono colpi di piede..."¹. Non sarebbe stato possibile quindi esimersi da riconoscere un ruolo centrale all'arte ed alle arti nello IED di Venezia. Negli anni infatti, ci si è sempre più concentrati a tessere uno stretto rapporto tra lo IED, Venezia, e la vocazione della città ad essere uno dei centri più importanti al mondo per le arti antiche e contemporanee.

Sotto questo segno si spiega anche la necessità di spostare la sede in un nuovo spazio, il sontuoso palazzo Cavalli Franchetti, un esempio di quell'eclettismo di fine Ottocento che è anche alla base della nascita della cultura del design. E proprio nei saloni lignei di palazzo Franchetti, che si riflettono sulle acque di Canal Grande, tra tappezzerie Fortuny e lampadari Rezzonico, su parquet intarsiati di essenze pregiate si sta scrivendo la storia più recente di IED Venezia. Una storia che si declina nelle molte lingue dei suoi studenti e dei suoi docenti, nell'interesse continuo ed accresciuto negli anni per la formazione di professionisti che troveranno impiego nel mondo dell'arte e della cultura, nello sviluppo di corsi che rappresentano l'anima dello IED, nel costante rapporto tra passato e futuro, nella ricerca di nuove strade per la creatività e l'innovazione, nello stretto legame che oramai unisce IED alla città di Venezia.

In questi poco più di 10 anni, nonostante i sogni infranti, le partenze, le discese ardite e le risalite, IED è diventato a Venezia un attivo e stimato attore nell'ambito della formazione e della cultura. Un ciarliero commensale che dialoga da pari a pari con le altre istituzioni culturali e imprenditoriali della città e del territorio. D'altronde per comprendere qual è il rapporto tra IED, i suoi studenti, i suoi docenti e la città di Venezia, si possono utilizzare le parole di una sua illustre cittadina adottiva. Peggy Guggenheim, che diceva: "Si è sempre dato per scontato che Venezia è la città ideale per una luna di miele, ma è un grave errore. Vivere a Venezia, o semplicemente visitarla, significa innamorarsene e nel cuore non resta più posto per altro".

1. [Tiziano Scarpa, Venezia è un pesce, Feltrinelli, 2000](#)

2005. San Paolo

Un'intuizione importante ha portato IED ad aprire la sede di San Paolo nel 2005 quando questo grande Paese aveva già iniziato la sua ascesa nella hit mondiale dell'economia. Le grandi risorse naturali da una parte e l'affermazione dei propri valori culturali, hanno proiettato il Brasile ad essere tra i Paesi del futuro. L'apprezzamento verso la creatività italiana sia nella moda sia nel design ha fertilizzato un terreno che ha permesso a IED di formare professionisti molto apprezzati dalle maggiori imprese brasiliane. IED San Paolo contribuisce con la sua presenza a posizionare questa metropoli come capitale della moda latino americana e all'emanciparsi del design brasiliano dalle influenze culturali straniere. Il modello didattico IED ha permesso la realizzazione di programmi educativi per lo sviluppo di diversi settori produttivi in alcune regioni di questa straordinaria nazione.

2014. Rio de Janeiro

Da sempre Rio de Janeiro è la sintesi del Brasile. È il punto di convergenza delle diversità culturali; lo "scenario protagonista" dei principali movimenti del Paese. A Rio sono nati il samba, la bossanova, l'architettura moderna e l'arte contemporanea brasiliana, la poesia concreta e il movimento neorealista "Cinema Nuovo". La ricchezza plastica, la capacità inventiva, i colori affascinanti, i paesaggi disegnati e i materiali "reinventati" sono una espressione genuina della molteplice identità brasiliana. Una forma di design, spontaneo e non accademico; una disciplina trasversale nella quale moda, grafica e prodotto si incontrano nella ricerca di un'evoluzione delle forme e dell'esperienza. Nel rispetto del Genius Loci di Rio, IED ha orientato la sua offerta didattica verso i principi innovativi dell'architettura sostenibile, del design strategico e dei servizi, del design paesaggistico e dell'intrattenimento (Arte, Musica, Spettacolo).

2009. Como — Il textile tra innovazione e tradizione

Salvatore Amura
Presidente Accademia Belle Arti Aldo Galli - IED Como

Se vi state ponendo la domanda sul perché un'istituzione come IED abbia deciso di aprire una sede a Como inglobando nella sua rete l'Accademia di Belle Arti Aldo Galli, eccovi la risposta: il legame con il territorio. Como non è solo la città di George Clooney, delle ruspani famiglie russe e del romantico lago cantato da Manzoni, Como è, da sempre, molto di più, Como è la città della seta per eccellenza. Ecco perché nel 2009 l'Istituto Europeo di Design decide di inserire l'Accademia nel suo circuito, per raccogliere la grande tradizione tessile di questa città rendendola, qualora ce ne fosse stato bisogno, un'istituzione internazionalmente riconosciuta. È da qui, dal profondo legame con il territorio che si sviluppa il percorso di IED Como incentrato sulla valorizzazione delle risorse e delle tradizioni locali, sul rapporto con le grandi aziende tessili che nel corso degli anni si sono distinte per qualità, creatività e, soprattutto, innovazione.

Innovazione nei materiali, nei processi meccanici, nel disegno (non a caso ogni anno nella bellissima Villa Erba si tiene [Proposte](#), la più importante fiera di tessuti per l'arredo a livello internazionale, durante la quale le aziende presentano in anteprima le proprie collezioni), nella ricerca e nello sviluppo. Il tessuto diventa così trama e ordito per comunicare tra culture diverse, l'imbastitura sulla quale sperimentare e potersi confrontare; un mezzo fondamentale per aprire le porte al resto del mondo, una tela che rispecchi fedelmente il ritratto delle tradizioni con il sorriso ammiccante di chi osa.

Una cultura, quella tessile, che affonda le sue radici nella più lontana storia italiana già nel 1600, infatti, gli appartenenti alla classe nobile che, si sa, erano avvezzi a vizi e sfarzi, usavano ordinare sete e tessuti preziosi da Como essendosi sparsa la voce della loro incredibile qualità. Ma sarà dalla seconda metà dell'Ottocento, con la fine delle guerra franco-prussiana, che la città lacustre si aggiudicherà il titolo di "Città della Seta" grazie alla diffusione del primo telaio meccanico. Una curiosità, all'inizio del Novecento l'82% dell'intera dotazione nazionale di telai a mano e il 78% dell'intera dotazione nazionale di telai meccanici si concentra a Como e nella sua provincia. In quegli anni, grazie all'iniziativa della locale Camera di Commercio, fu fondata la Scuola di Setificio, che investì risorse nella

ricerca e nell'esecuzione di nuovi disegni e tessuti. In pochi anni furono compiuti progressi notevolissimi tanto che, nel 1918, a Como si tingeva il 70% dei tessuti complessivamente tinti in Italia. Intorno agli anni Cinquanta, lo spostamento del baricentro dell'industria tessile comasca verso la nobilitazione del tessuto era ormai avviato.

Le tintorie del distretto erano dotate dei più moderni macchinari ed erano in grado di svolgere qualsiasi operazione di tintura, di stampa e di rifinitura di qualunque tipo di filato e di tessuto, e di eseguire ogni tipo di disegno proposto dai laboratori artistici disseminati in città. Ecco allora che il "saper fare", tipico di questa mentalità, uno dei più importanti baluardi IED, diventa uno dei valori ai quali bisogna sempre guardare, il faro che guida la mission fin dalla sua prima concezione. La conoscenza astratta e teorica, per quanto utile, a nulla serve se non viene costantemente affiancata a quella pratica. In questo senso, il saper fare diventa imparare, intraprendere e competere per entrare nel mondo del lavoro da protagonisti con una solida formazione alle spalle.

L'Accademia di Belle Arti Aldo Galli - IED Como si colloca quindi perfettamente in questo contesto in cui tradizione e innovazione vivono in simbiosi senza potere fare a meno l'una dell'altra, in cui il saper fare diventa non solo il leitmotiv di ogni corso accademico, ma anche e soprattutto il motore per dare sempre il meglio ai massimi livelli.

2009. Firenze

— Alta tecnologia, alto artigianato

Alessandro Colombo
Direttore IED Firenze

IED inaugura a Firenze il 6 ottobre 2008 in occasione dell'apertura della Casa delle Creatività, un centro culturale posto nel cuore di Firenze, a due passi dal Duomo di Brunelleschi, nel chiostro di Santa Maria Maggiore. Fino dalla sua apertura è chiaro come IED possa contribuire al territorio portando e condividendo conoscenza. Con il prezioso contributo di Aldo Colonetti la strada che si intraprende è quella di rappresentare un cervello in grado di progettare per i distretti del territorio toscano. Firenze non è centrica rispetto alla sua Regione e la diversità e le eccellenze che formano il territorio sono una risorsa importante per una scuola che si occupa di creatività applicata. A febbraio del 2009 inizia il primo corso annuale in Comunicazione e Marketing della Moda che viene inaugurato con una conferenza coordinata da Aldo Colonetti a la presenza di Elio Fiorucci, il designer di moda Moreno Ferrari, gli imprenditori Andrea Panconesi (Luisa Via Roma) e Lara Aragno, allora direttrice di IED Roma Moda lab. I primi passi della sede fiorentina sono caratterizzati da un intenso lavoro di raccordo con il territorio. La prima tappa è stata Prato, una capitale del tessile ancora ferita dalla forte ondata migratoria e dalla guerra sui prezzi imposta dalle aziende asiatiche. Il secondo momento di confronto si svolge proprio in Piazza del Duomo a Prato durante il festival [Economia3](#) in cui Aldo Colonetti invita Maurizio Riva (Riva 1920), Carlo Rivetti (Stone Island) per la conferenza il [Pensiero come Impresa](#). I passi successivi sono quelli di creare punti di connessione con il distretto del marmo, quello della pelle di Santa Croce sull'Arno, con il Casentino, il Cristallo di Colle Val d'Elsa, l'imbottito di Quarrata.

I primi corsi permettono di allargare il comparto dei docenti e coordinatori che popolano la prima sede, tra questi Troy Nachtigall, un ricercatore americano sulle tecnologie indossabili che contribuisce a definire la linea di pensiero della sede partendo dagli stimoli di Aldo Colonetti e Moreno Ferrari. IED Firenze Alta Tecnologia ed Alto Artigianato. Le tendenze nella moda e nel design valorizzano l'intelligenza della mano; Richard Sennet ha tracciato un solco con il suo saggio e Stefano Micelli ha dato una mappatura lucida delle eccellenze italiane. La Toscana è senza dubbio una delle regioni più lucide e attive sul tema della manifattura e dell'artigianato di

qualità unita ad un DNA in cui non manca l'attitudine all'innovazione soprattutto grazie al polo scientifico pisano ed alla presenza di tre poli universitari importanti. A livello didattico la sede di Firenze ha proposto soluzioni innovative di strutturazione dei corsi per ovviare alla mancanza di spazi e laboratori e nel contempo poter offrire un respiro internazionale agli studenti. Firenze è un'importante destinazione del mercato educational con oltre tre università americane, due dipartimenti di Design (DIDA e ISIA), gruppi internazionali della formazione (Polimoda e Marangoni) e molte altre scuole che servono principalmente il mercato americano. Con il passare degli anni vengono lanciati il Master in Graphic Design, coordinato da Marzia Lodi e punto di riferimento della grafica in Toscana, il Triennale in Interior Design e quello in Comunicazione Pubblicitaria. Nel 2011 viene lanciato Arts Management il primo Master multisede di IED prodotto con la sede di Roma e una settimana di Masterclass alla Peggy Guggenheim Foundation.

La sede è entrata a regime e si è reso necessario ampliare gli spazi, così nell'ottobre 2012 è stata inaugurata la sede di Via Maurizio Bufalini (sede attuale), un edificio di proprietà della Fondazione Cassa di Risparmio di Firenze ubicato tra l'Ospedale di Santa Mari Nuova e la Cupola del Brunelleschi. Con 2400 metri quadrati la sede era finalmente adeguata per lanciare e sviluppare nuovi corsi. Questa nuova era è stata anticipata da [La felicità dell'Artigiano](#) un testo scritto e interpretato da Luca Scarlini appositamente per l'inaugurazione della sede. Da allora la sede fiorentina ha ospitato eventi di grande portata (tra cui Maker Florence in collaborazione con MIT) ed è diventata un cuore pulsante e contemporaneo in centro alla città, le collaborazioni con aziende internazionali (Adidas, Flying Tiger ecc) e molte eccellenze italiane (da Tod's a Piaggio) hanno stimolato studenti e docenti.

Nel 2017 la sede conta più di 500 studenti, 200 docenti impegnati, 37 corsi a catalogo e rapporti con oltre 300 aziende. Firenze ha dimostrato di essere una città ospitale e stimolante, tutt'altro

La laboriosità e la creatività dei toscani la rendono un luogo perfetto dove studiare e dove fare educazione.

che addormentata (o tantomeno una città museo) ma piuttosto la laboriosità e la creatività dei toscani la rendono un luogo perfetto dove studiare e dove fare educazione. In questo contesto IED si pone come un raccordo di esperienze e di rela-

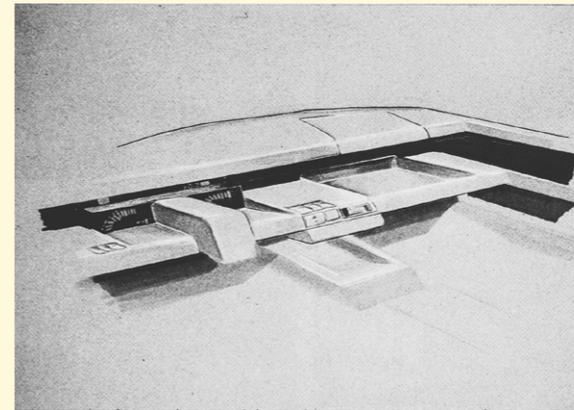
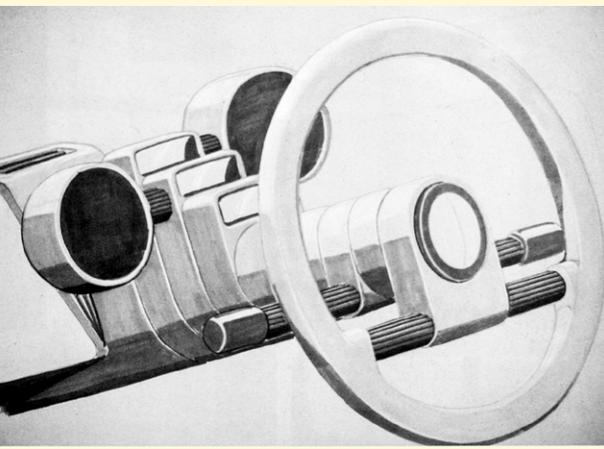
zioni e si propone con la promessa di essere una palestra degli errori, un luogo dove è lecito sbagliare anzi, è obbligatorio farlo. Solo in questo modo gli studenti diventano professionisti in grado di portare a termine progetti ambiziosi in contesti imperfetti.

Una selezione di immagini per narrare 50 anni di IED. Troppo poche le pagine a disposizione per contenere una storia così intensa. Abbiamo scelto d'istinto le più evocative, che non sono necessariamente le più belle. Abbiamo scelto quelle che trasmettono lo spirito di sperimentazione e di avanguardia che IED rappresenta e ha sempre rappresentato. Quello che vedete è un piccolo viaggio nella nostra memoria e nei nostri archivi pieni di progetti, collaborazioni, incontri, stupore...

A selection of images to tell about 50 years of IED. This pages are not enough for such an intense story. We have chosen the most evocative ones, not necessarily the most beautiful. We have chosen the ones about the experimental and cutting edge IED spirit. You are going to take a journey in our memories and our archives full of projects, cooperations, meeting, amazement...



ALFA ROMEO PROJECT



Comune di Milano
ADI Associazione per il Disegno Industriale



Considerazioni geometrico strutturali
relative ad un elemento naturale

selezionata per il premio
Compasso d'Oro ADI 1979

designer
studente Claudia Boscolo

produttore
Istituto Europeo di Design, Milano

28 maggio 1979

La Giuria

Angelo Cortesi *Angelo Cortesi*
Gillo Dorfles *Gillo Dorfles*
Augusto Morello *Augusto Morello*
Arthur Pulos (USA) *Arthur Pulos*
Yuri Soloviev (URSS) *Yuri Soloviev*



XVI
Premio Compasso d'Oro
ADI

Selezionata per il premio
Istituto Europeo di Design
Puls Auto s.p.a.
Puls Auto s.p.a.

Selezionata per il Premio
Compasso d'Oro ADI 1984

Giuria
Angelo Cortesi, Presidente
Gillo Dorfles, Presidente
Augusto Morello, Presidente
Arthur Pulos, Presidente
Yuri Soloviev, Presidente
Gillo Dorfles, Presidente
Augusto Morello, Presidente
Arthur Pulos, Presidente
Yuri Soloviev, Presidente



XVI
Premio Compasso d'Oro
ADI

Selezionata per il premio
Istituto Europeo di Design
Puls Auto s.p.a.
Puls Auto s.p.a.

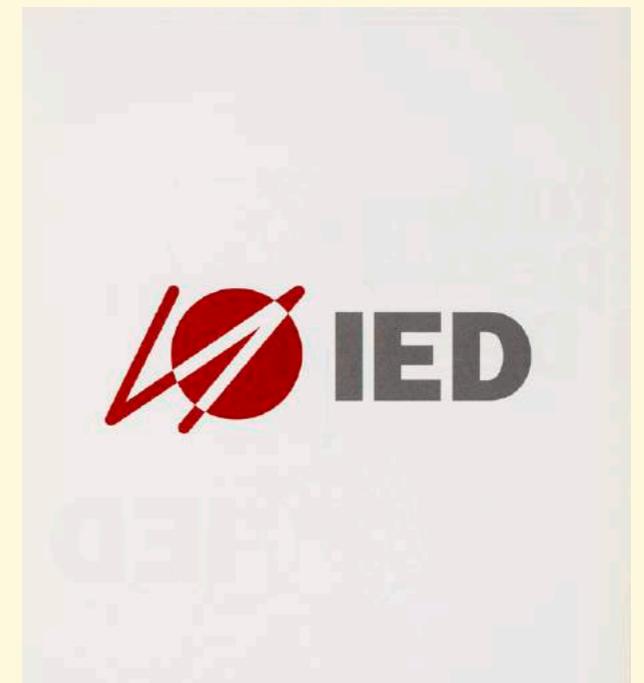
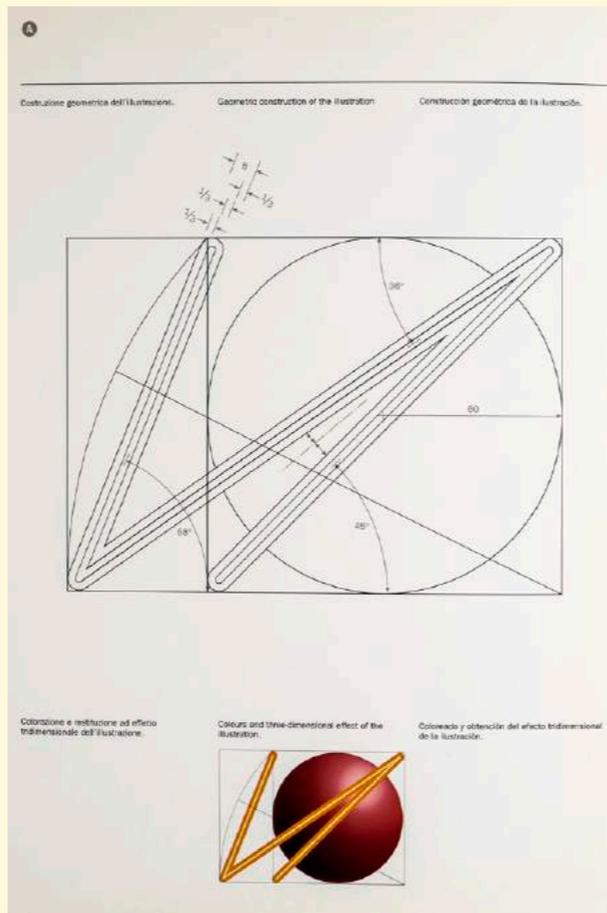
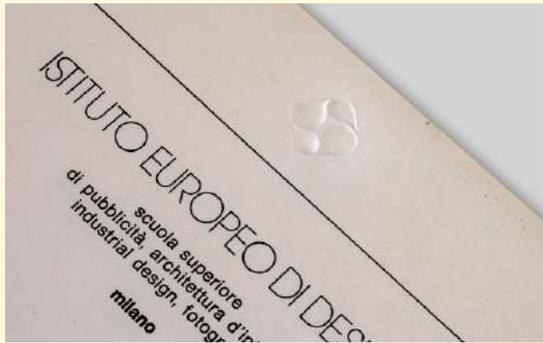
Selezionata per il Premio
Compasso d'Oro ADI 1984

Giuria
Angelo Cortesi, Presidente
Gillo Dorfles, Presidente
Augusto Morello, Presidente
Arthur Pulos, Presidente
Yuri Soloviev, Presidente
Gillo Dorfles, Presidente
Augusto Morello, Presidente
Arthur Pulos, Presidente
Yuri Soloviev, Presidente

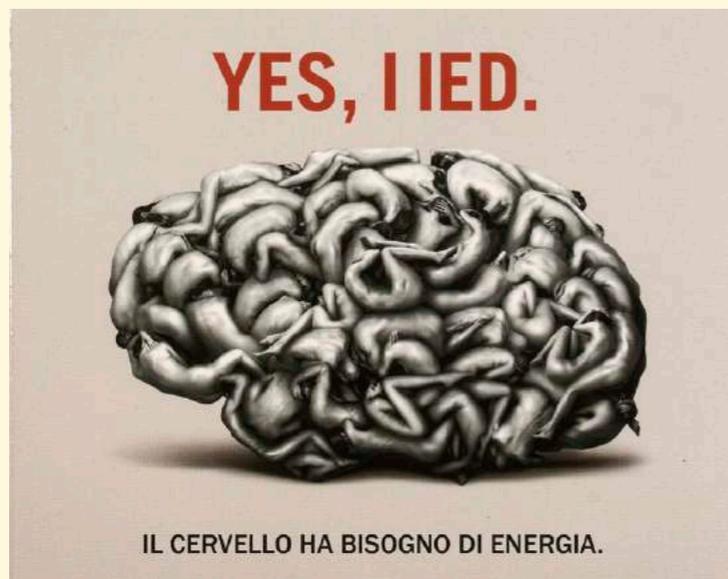
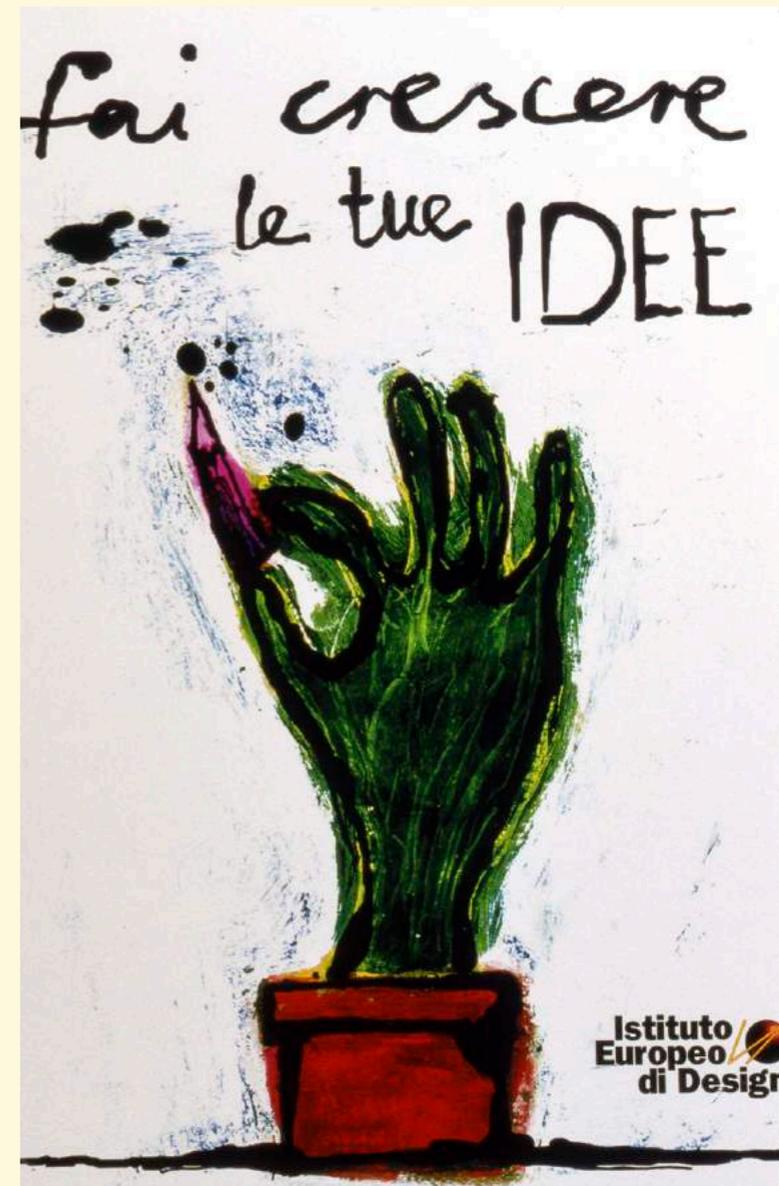
ALFA ROMEO PROJECT



FIRST DEGREE AND AWARDS



HISTORY OF OUR LOGO



IED MADE.
Ilaria Dalla Casa, terzo anno corso di Fotografia

IED
ISTITUTO EUROPEO DI DESIGN

Il Network Internazionale di Formazione in Design, Comunicazione, Arti Visive e Moda
Milano, Roma, Torino, Venezia, Firenze, Cagliari, Madrid, Barcelona, São Paulo

www.ied.it

Istituto Europeo di Design

CONCEPIBILE?
Yes, I IED.

www.ied.it

ORIGINARE IDEE
GENERARE PROGETTI

Milano Roma Torino Madrid Barcelona São Paulo

Il network internazionale di formazione e ricerca nella moda, design, arti visive e comunicazione.

IED

LIBERALO.
Il talento non ha limiti

Il Network Internazionale di Formazione in Design, Comunicazione, Arti Visive e Moda
Milano Roma Torino Venezia Firenze Cagliari Madrid Barcelona São Paulo

www.ied.it

Foto: Simone Ieri

Paul
22 anni Graphic Designer

**AL MIO FUTURO
PENSERÒ DOMANI.
BUGIA.**

12 SETTEMBRE IED OPEN DAY.
Via Pompeo Leoni, 3 Milano
dalle 10:30 alle 17:00
Ingresso libero
This is IED.
www.ied.it - orientamenti@milano.ied.it

IED Milano
Il network internazionale di formazione in moda, design, arti visive e comunicazione.

Istituto Europeo di Design

USA MEGLIO LA TUA TESTA.

YES, I IED.

IL NETWORK INTERNAZIONALE PER LA FORMAZIONE NELLA MODA, DESIGN, ARTI VISIVE E COMUNICAZIONE

www.ied.it

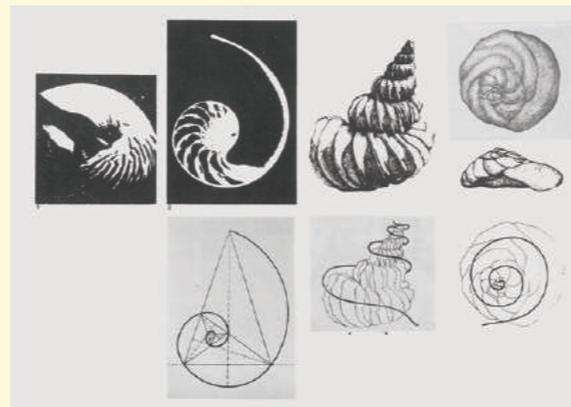
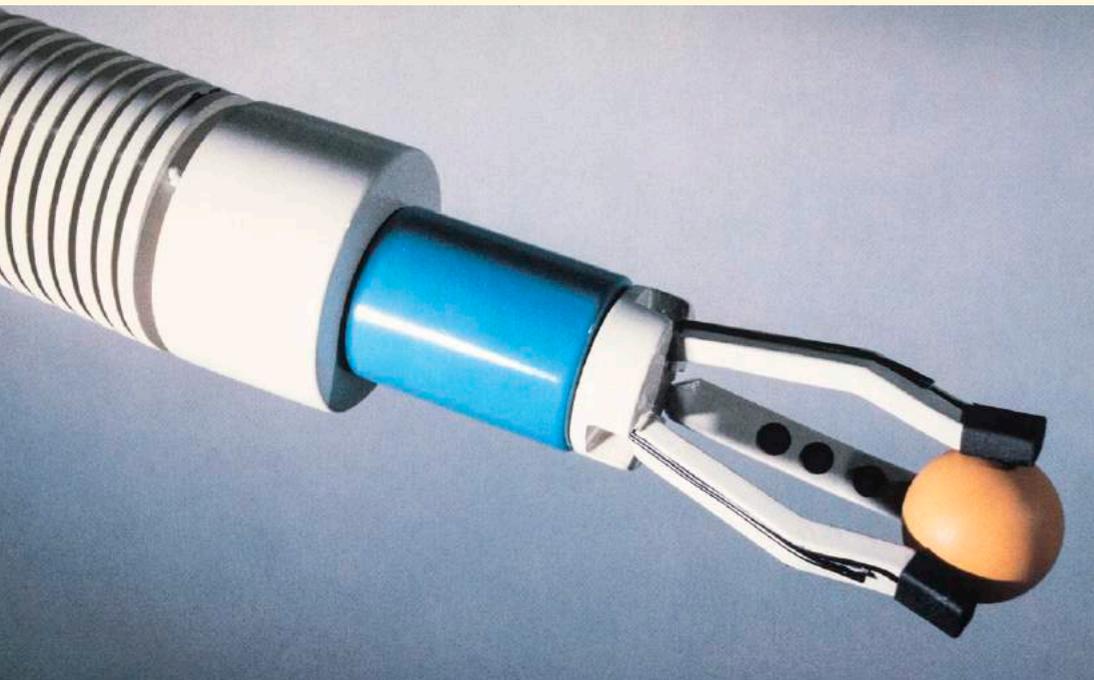
IED.it/master

**LA DIVERSITÀ
FA LA DIFFERENZA**

Visual by Daniele Roccazi, IED Milano

ERAVAMO DIVERSI **50 ANNI FA**, QUANDO ABBIAMO INIZIATO. LO SIAMO ANCORA OGGI
E NON ABBIAMO PAURA DI **CAMBIARE** PERCHÉ CREDIAMO CHE SOLO CHI **AMA LA DIVERSITÀ**
POSSA FARE DELL'ORIGINALITÀ LA PROPRIA **PROFESSIONE**. QUESTA È LA **DIFFERENZA**.

MASTER E FORMAZIONE CONTINUA IN
DESIGN | MODA | ARTI VISIVE | COMUNICAZIONE



• DESIGN • come •

L'Italian design e le scuole
 Domenico Ottolenghi

17
 18

Automobile progettata in scuola professionale
 Massimo Diamanti

2
 3
 4
 5
 6

7
 8
 9
 10
 11
 12

13
 14
 15
 16

17
 18

19
 20

21
 22

23
 24

25
 26

27
 28

29
 30

31
 32

33
 34

35
 36

37
 38

39
 40

41
 42

43
 44

45
 46

47
 48

49
 50

51
 52

53
 54

55
 56

57
 58

59
 60

61
 62

63
 64

65
 66

67
 68

69
 70

71
 72

73
 74

75
 76

77
 78

79
 80

81
 82

83
 84

85
 86

87
 88

89
 90

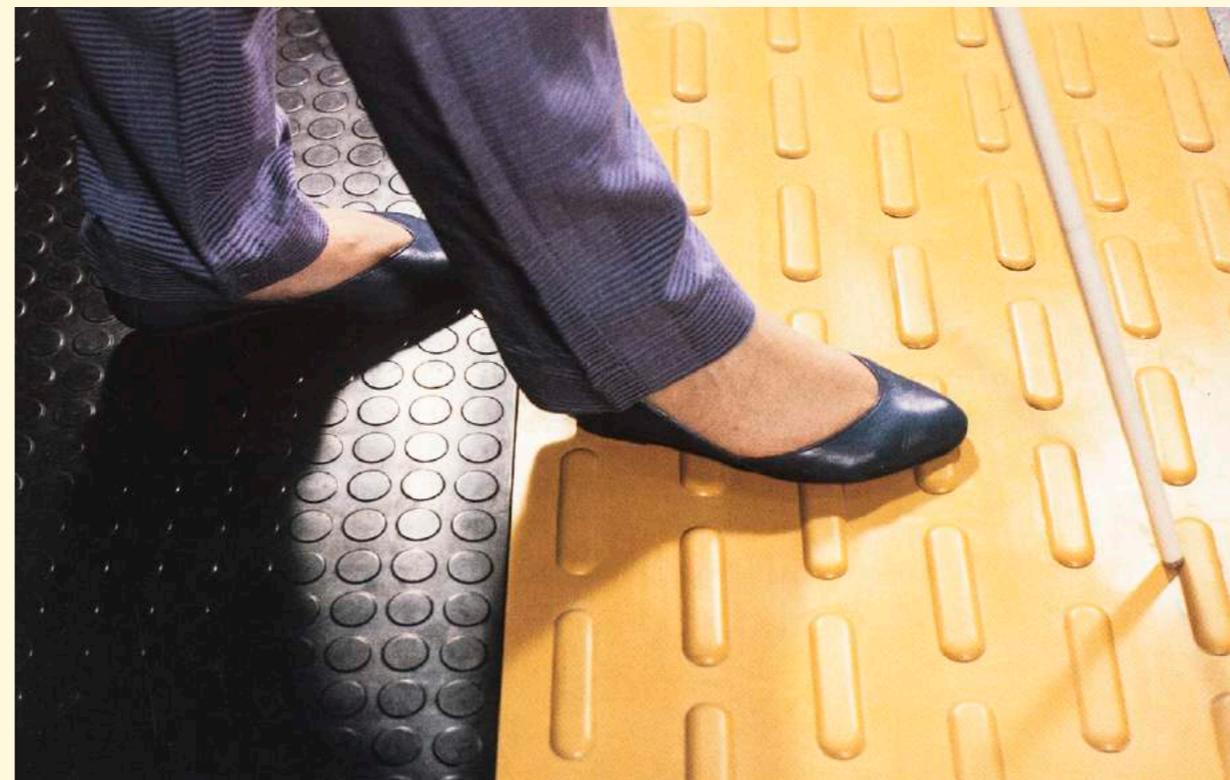
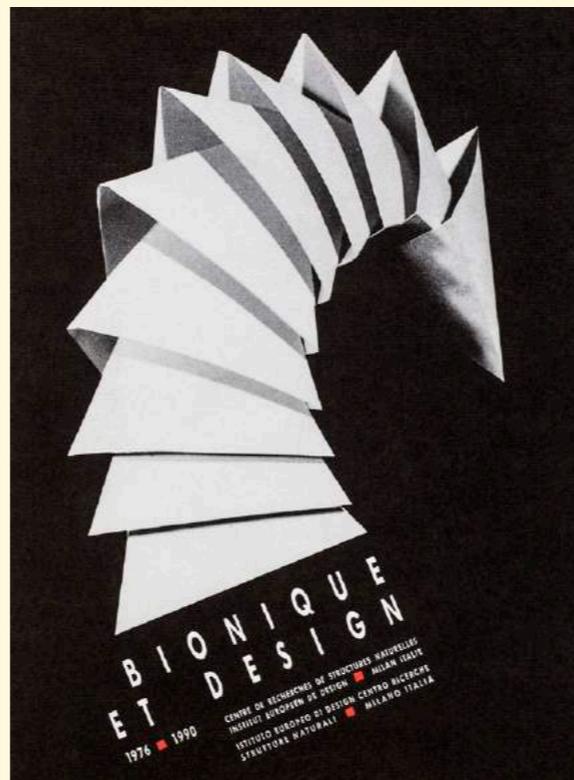
91
 92

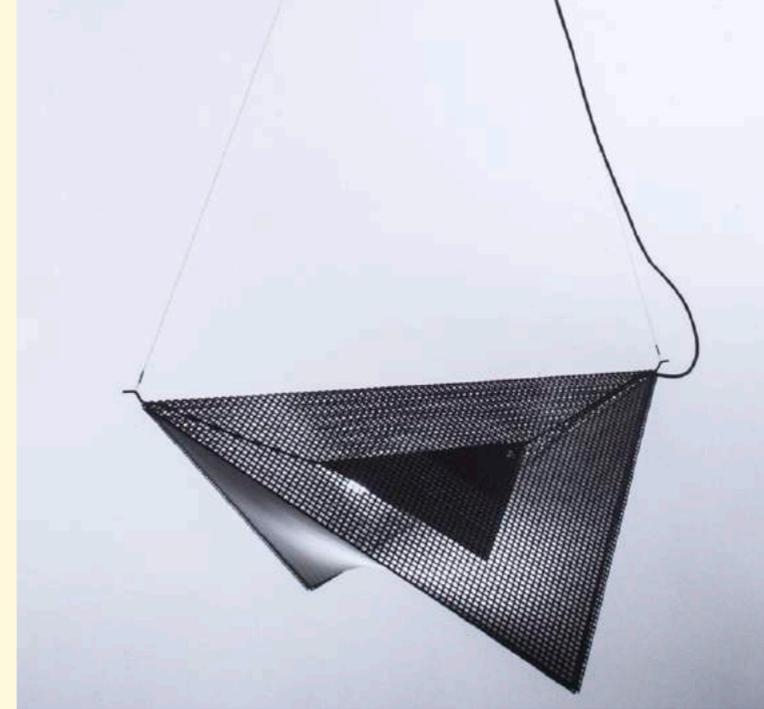
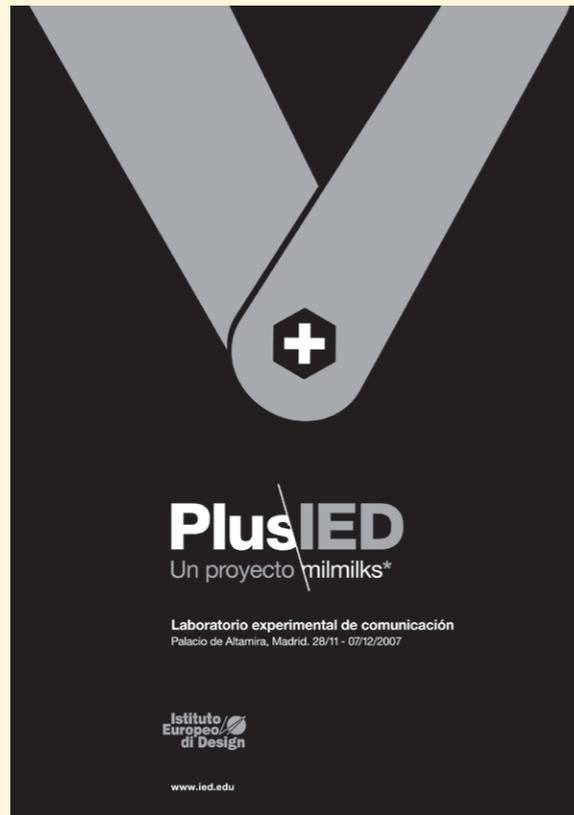
93
 94

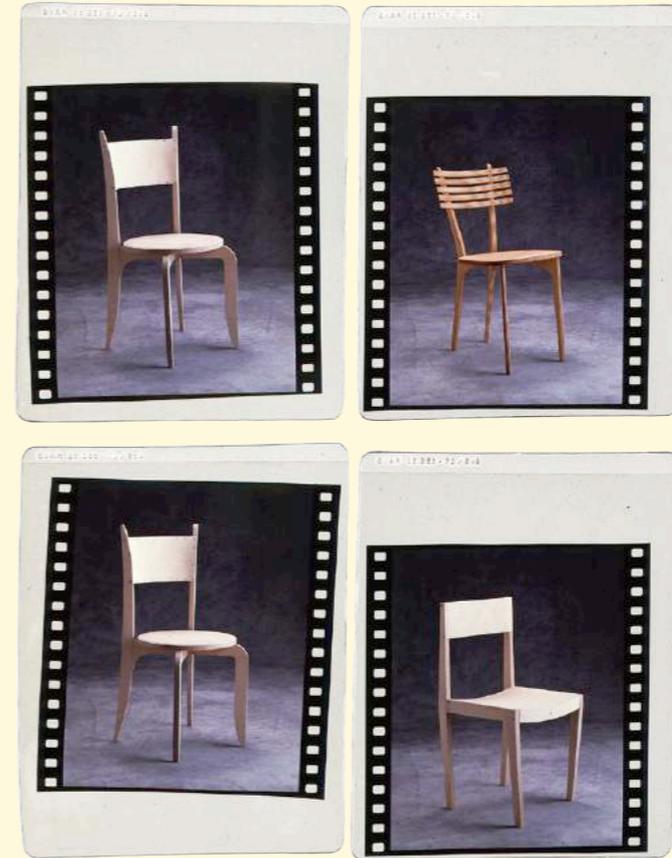
95
 96

97
 98

99
 100







ISTITUTO EUROPEO DI DESIGN

B&B ITALIA

15

www.fotoarte.com

In occasione del Congresso EUCED 1983, tenutosi a Milano nel mese di ottobre, l'Istituto Europeo di Design e la B&B Italia hanno ospitato, nell'ambito delle manifestazioni parallele, sette progetti di altrettanti studi di settore. I lavori sono stati sviluppati dagli studiosi dell'IED, sotto la supervisione di Roberto Lucci e Paolo Olivetti con l'assistenza di Riccardo Piretti in collaborazione con B&B Italia.

The EUCED 1983 Congress held in Milan in October, was an occasion for the Istituto Europeo di Design and B&B Italia to exhibit seven projects for seating. The work was done by six young Italian design studios during the conference week (1983), under the guidance of Roberto Lucci and Paolo Olivetti, with Riccardo Piretti assisting in the collaboration with B&B Italia.



Lo sgabello del mangiatore a Franco Dignat, architetto. The eater's seat and Franco Dignat architect.

La sedia della scuola a Angelo Mangiarotti, architetto. The school seat and Angelo Mangiarotti architect.

La sedia Trovat e Susanna Carboni, segretaria. The Throat chair and Susanna Carboni secretary.

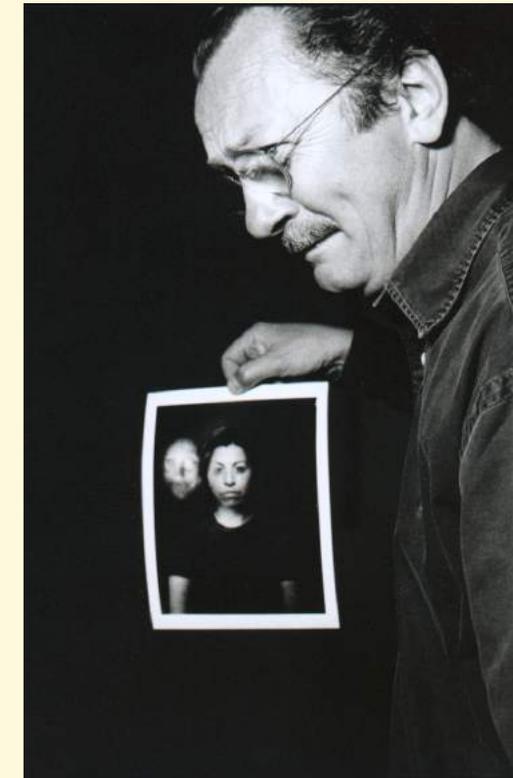
Lo sgabello del mangiatore a Francesco Leonetti, poeta. The eater's seat and Francesco Leonetti poet.

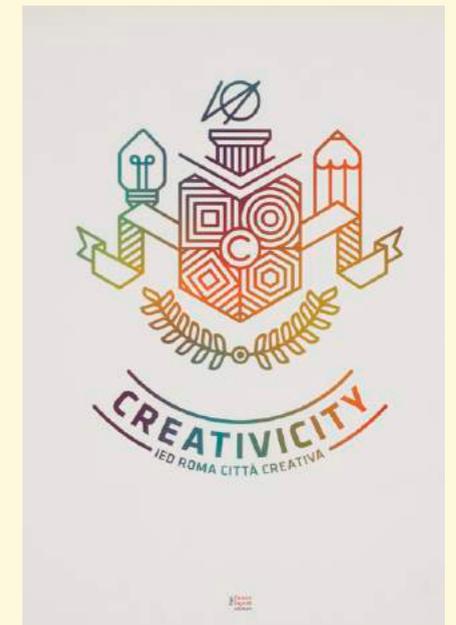
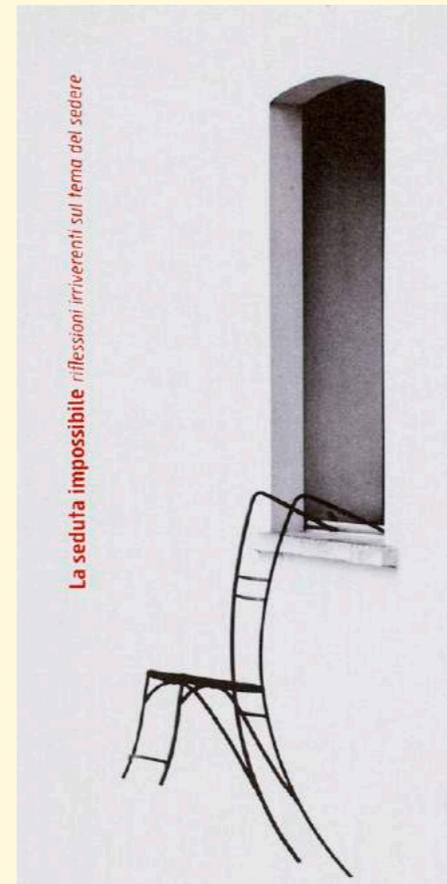
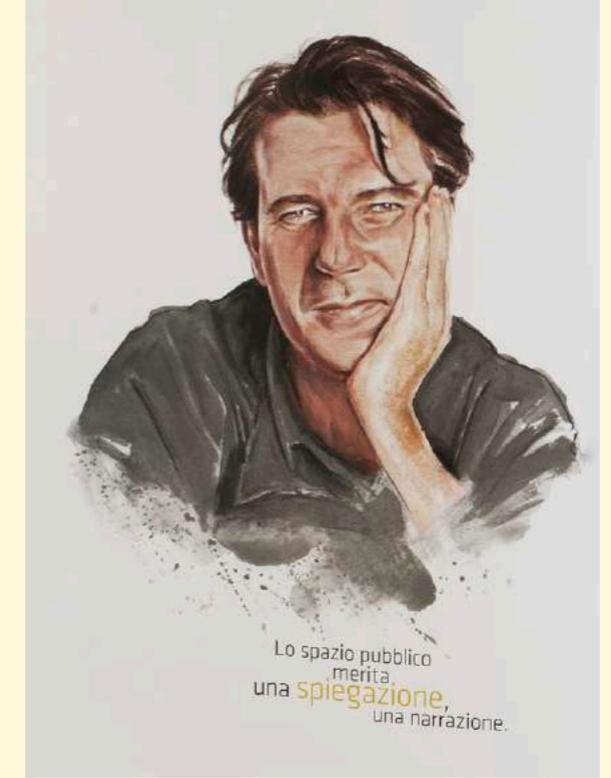
La sedia della scuola a Arnaldo Pomodoro, scultore. The school seat and Arnaldo Pomodoro sculptor.

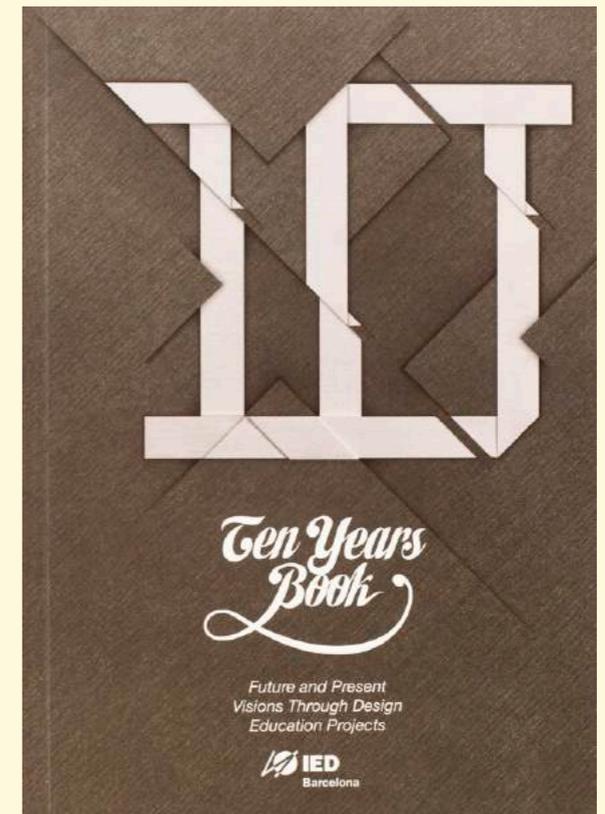
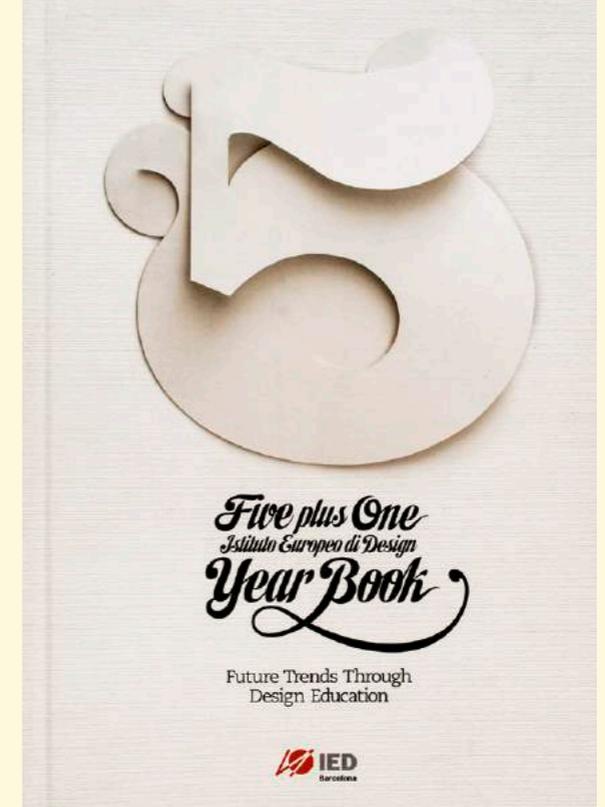
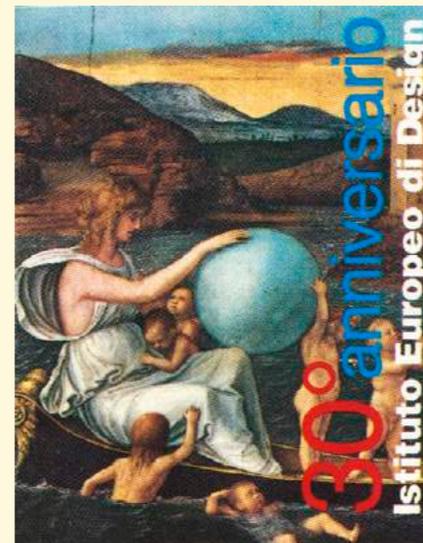
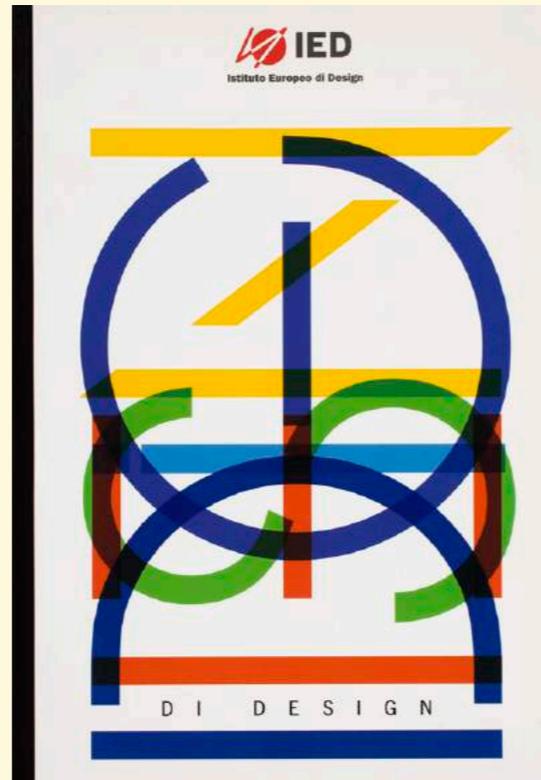
COLLABORATIONS WITH BRANDS

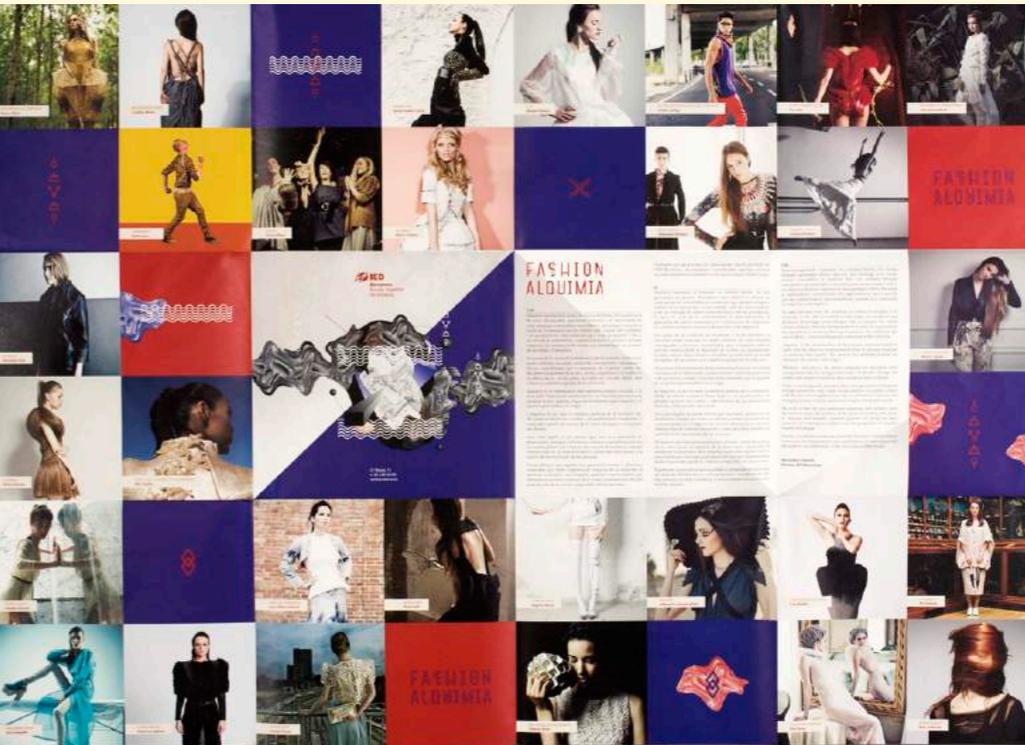


FROM LEFT TO RIGHT — Muhammad Yunus, Gianfranco Ferré and Franca Sozzani, Queen Elizabeth II and Francesco Morelli, Elio Fiorucci, David LaChapelle, Pininfarina and Bogione, Arnaldo Pomodoro, Luca Cordero di Montezemolo, Paolo Gioli, James Irvine, Paolo Roversi











IN AULA
CON
**STEVE
McCURRY**
ZOOMING
ON
INDIA

lectio
di **Steve McCurry**
introduce
Rossella Bertolazzi
direttore IED Arti Visive Milano
modera
Angela Madesani
docente Storia della fotografia
in occasione dell'uscita di
India
Electa editore

Venerdì 11 dicembre 2015
ore 15
Istituto Europeo di Design
via A. Soiesa 4, Milano
seguidi sui social **#meetMcCurry**

IED **Electa**
Incontro aperto fino ad esaurimento posti su accredito per studenti IED e di altri istituti: p.riformano@ied.it per giornalisti: electalibri@modedon.it - tel. 02.71040441





EVENTS



EVENTS

Finito di stampare: ottobre 2017

ISBN 978 88 942986 0 4

Edito da IED Istituto Europeo di Design Spa

Copyright © 2017 IED Istituto Europeo di Design Spa

Foto di copertina e immagini: Archivio IED

“Il sapere e il saper fare, devono crescere insieme”

In questa semplice espressione è racchiuso il manifesto del nostro Istituto fin dalle sue origini. La conoscenza astratta e teorica a nulla serve se non è affiancata quotidianamente dal “saper fare”. In quasi mezzo secolo di attività, abbiamo sviluppato questo principio fondamentale per dare risposte formative all’altezza dei veloci cambiamenti storici e sociali. Saper fare, ma anche saper imparare, intraprendere e competere per entrare nel mondo del lavoro da protagonisti con una solida formazione alle spalle. In questo senso il concetto di bottega rinascimentale ritorna per dare sicurezza e concretezza ai giovani che, sempre più sedotti da esperienze “virtuali”, rischiano di perdere il senso della realtà e della passione per le professioni cui si sono indirizzati.

Francesco Morelli — Fondatore e Presidente IED

“Knowledge and know how must grow together”

This simple statement captures the philosophy embraced by our Institute from the very start. Abstract, theoretical knowledge is of no use at all unless it is flanked every day by practical know-how. In nearly half a century of teaching, we have built on this fundamental theme to come up with training responses that keep pace with rapid historical and social change. Knowing how to do things, but also knowing how to learn, to become an entrepreneur and to compete: that’s what it takes to enter into the job market as leading players with a solid training behind you. A crucial part of making this happen is the return of the Renaissance craft workshop, which gives security and tangible experience to young people who are increasingly seduced by all things virtual, which makes them run the risk of losing touch with reality and the passion for the professions they have chosen to practise.

ISBN 978-88-942986-0-4



9 788894 298604