

# Voglia di progetto, voglia di futuro

*L'interesse dei giovani nei confronti di una creatività realizzata con i mezzi informatici ha aperto nuove prospettive didattiche per nuove professionalità.*

*Analizziamo cosa offrono gli istituti che si occupano di questo settore: tra richieste di mercato e formazione tecnologico-culturale*

**di Fernando Tornisiello**

"Gli anni '70 sono stati il decennio del marketing. Gli anni '80 sono stati il decennio della finanza. Gli anni '90 saranno il decennio del design". Così profetizzava nel 1990 il Business Week Magazine: c'è o dovrebbe esserci, quindi, un rinnovato interesse per il design.

Al giro di boa del decennio, è interessante osservare come la tecnologia entra in gioco: non solo per essere responsabile della comparsa di nuovi oggetti nelle nostre case, ma anche per aver allargato le occasioni di progetto oltre il paradigma "dal cucchiaio alla città", legato alla materialità, verso territori più "soft" come il design delle superfici di interazione ovvero, con una espressione più popolare, il design del multimedia.

Nel contributo all'interesse per la forma, un altro fenomeno recentemente rilevato (Hartmut Esslinger, FrogDesign) è la crescente standardizzazione dell'offerta tecnologica: possiamo tutti testimoniare la difficoltà nell'apprezzare le differenze, ad esempio, nell'attuale produzione di elettrodomestici, così come in qualche misura già in quella dei computer. Aumenta in proporzione il peso attribuito al giudizio dell'occhio e conseguentemente la nostra disponibilità a valutare e comprare altro rispetto alle nude funzionalità.

Sul versante dei processi progettuali, del tutto pacifica è l'utilità degli strumenti della tecnologia dell'informazione, che hanno già modificato l'aspetto degli studi e l'agire professionale, ma raramente hanno suscitato riflessioni che andassero oltre un superficiale entusiasmo. Di tutto questo deve tener conto chi vuole offrire didattica nel cam-

po del design e particolare sensibilità, come sempre, devono dimostrare le imprese private, la cui esistenza può essere certificata solo dal mercato. E il mercato, notoriamente, è formidabile motore di concorrenza e insieme fertile terreno per la mistificazione e l'impostura. La cautela d'obbligo è resa ancora più necessaria dalle nuove tecnologie che, qui come altrove, hanno la proprietà di amplificare le potenzialità, nel bene e nel male: gli strumenti informatici non possono non esserci e nello

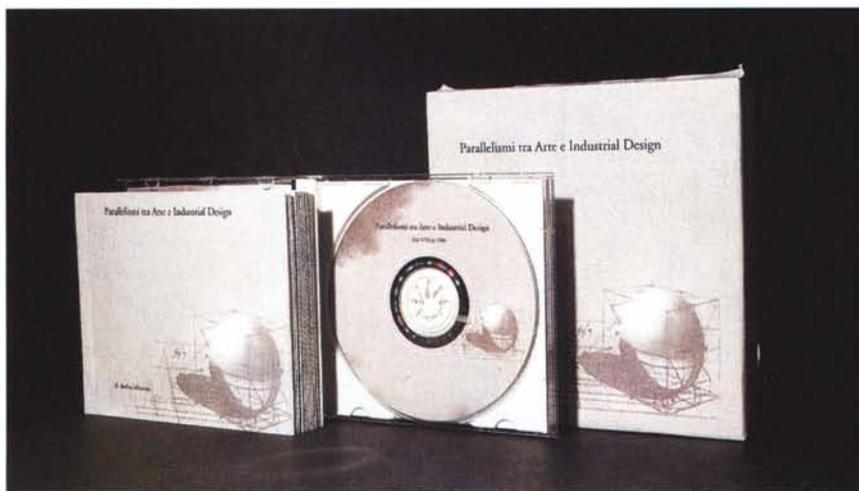
almeno il diploma) l'ambito che ha subito la trasformazione più radicale è quello del Graphic Design, che ha visto la quasi completa digitalizzazione delle sue forme tradizionali e l'apertura di nuovi spazi di intervento nella produzione multimediale.

Seguono a qualche distanza gli altri ambiti di progettazione, per una certa inerzia delle relative professioni ed una obiettiva maggiore complessità di simulazione: se lo schermo del computer è efficace nel rendere l'idea della pagina di carta inchiostrata, è molto meno agile, immediato ed economico nel caso di oggetti nello spazio illuminato.

Dovendo definire un criterio di valutazione delle esperienze didattiche, si può misurare la rendita che lo studente ricava e capitalizza dal corso con l'accrescimento del proprio bagaglio culturale, formale e professionale, con la padronanza delle tecniche e degli strumenti più importanti e nella buona

autonomia nell'inevitabile aggiornamento futuro. Considero utile in questa direzione, anche se non indispensabile, l'esperienza su più piattaforme: aiuta nell'assicurare il distacco necessario ad un atteggiamento più consapevole ed evoluto, e ci eviterà il panico il giorno in cui dovesse interrompersi lo sviluppo del nostro abituale software o venire a mancare il produttore del nostro hardware.

Non va invece sopravvalutata la disponibilità dei programmi nella loro versione più recente, a meno dell'introduzione di strumenti realmente nuovi (cosa che, a dispetto della pubblicità e di certa pubblicistica, non è poi così frequente) e la potenza di calcolo delle stazioni di lavoro: la "febbre dell'ultima re-



## La padronanza delle tecniche

Ignorando le innumerevoli offerte di corsi "veloci" su pacchetti specifici o finalizzati alla formazione di operatori anche abili ma senza responsabilità creative, siamo invece interessati al trasferimento della cultura del design nella più ampia delle accezioni, dall'Architettura al World Wide Web.

Per questo, nei casi migliori, esiste comunque una quota importante di didattica teorica e pratica più indipendente dalla tecnologia. Anche nel panorama dell'alta formazione privata (il titolo di studio per l'accesso ai corsi è sempre

lease" e l'ipersensibilità verso il "clock" dei processori sono patologie purtroppo frequenti, e non solo tra i più giovani, e tra l'altro avrebbero l'effetto di pesare sfavorevolmente sul rapporto qualità/prezzo dei corsi.

### Professione e didattica

Le migliori imprese private che operano nella formazione della creatività, se da un lato si distinguono per la definizione dei programmi e per la dotazione degli strumenti, hanno invece caratteristiche simili sul lato delle risorse umane: tutte hanno strutture leggere ed agili e sempre il reclutamento del corpo docente avviene direttamente sul campo della professione, compatibilmente al quadro economico ed all'impostazione definita dal coordinatore dell'area disciplinare: questo, s'intende, non garantisce la qualità ma, non essendoci cattedre vitalizie, si presume una maggiore motivazione nel corpo docente, chiamato comunque a dimostrare il proprio valore. Almeno nelle promesse dei programmi, ciò si riflette in un discreto dinamismo, testimoniato dalla velocità con la quale pressoché tutte le scuole hanno adeguato in qualche misura l'offerta dei corsi, ad esempio, in considerazione dell'esplosione del fenomeno



Nella pagina a fronte, la confezione di un CD-Rom realizzata da alcuni studenti dell'Istituto Europeo di Design di Roma. Sopra, l'immagine fotorealistica di un telefono cellulare, eseguita da studenti dell'ICEI di Roma. Sotto, due immagini tratte da un'animazione dedicata ad un'opera dell'architetto Mario Botta realizzata nell'Istituto Quasar.



Internet. Minore è invece lo spazio conquistato dal tema della realtà virtuale, che non solo richiede per la sperimentazione un impegno economico difficilmente affrontabile da imprese educative "pure", ma che inoltre sembra aver bisogno di tempi più lunghi di quelli previsti per raggiungere la necessaria maturità (sarà forse la convergenza con le reti telematiche a garantire il volume di interesse indispensabile allo sviluppo di promettenti aree di design). Se da un lato la didattica tende a riprodurre i meccanismi dell'attività professionale ed è generalmente coltivato il rapporto, naturale e vitale, con i luoghi di produzione, dall'altro è più difficile incontrare progetti di ricerca che superino l'arco temporale dei singoli corsi.

Il continuo movimento dello scenario, infine, non aiuta nella ricerca del riconoscimento pubblico del titolo offerto: i meccanismi burocratici per l'approvazione dei programmi penalizzerebbero la tempestività soprattutto delle proposte più legate alla tecnologia, quasi sempre inevitabilmente fuori dalle griglie di riferimento della pubblica istruzione, anche se sul fronte multimediale, in qualche caso, si è superato con successo il percorso del riconoscimento regionale. Ma è sempre quello del mercato del lavoro e della professione ad essere il giudizio reale.

## Per saperne di più

### Istituti statali:

#### ISIA/ ISTITUTO SUPERIORE DELLE INDUSTRIE ARTISTICHE

Firenze 055/587418 - Roma 06/2155190  
Urbino 0722/320195 - Faenza 0546/22293  
• Corsi quadriennali dedicati al Design (Firenze e Roma) alla Grafica (Urbino) e alla Ceramica (Faenza).

### Istituti privati:

#### ACCADEMIA DI COMUNICAZIONE

Milano 02/4815232  
e-mail: [acc@accocomunic.inet.it](mailto:acc@accocomunic.inet.it)  
• Corsi triennali di grafica e CAD riconosciuti dalla Regione.

#### ICEI MULTIMEDIA

Roma 06/85300942  
e-mail: [icei@diginet.it](mailto:icei@diginet.it)  
Internet: <http://www.diginet.it/Corsi/>

#### IceiMultimedia

• Corsi di Computergrafica (2 moduli annuali ed uno intensivo) e IperCorsi semestrali (da Opere Multimediali a Progettazione di ambienti virtuali).

#### ISTITUTO EUROPEO DI DESIGN

Roma 06/8842186 - Milano 02/55194802  
Torino 011/8125668 - Cagliari 070/271436  
e-mail: [lst.Europeo.Design@agora.stm.it](mailto:lst.Europeo.Design@agora.stm.it)  
• Corsi triennali, biennali e annuali di Comunicazione Visiva e corsi triennali di Design.

#### ISTITUTO QUASAR

Roma 06/8557078  
e-mail: [quasar@uni.net](mailto:quasar@uni.net)  
Internet: <http://www.uni.net/quasar>  
• Corsi superiori triennali di Progettazione (Architettura d'Interni e Industrial Design) riconosciuti dalla Regione e Corsi biennali tra cui Multimedia Design di prossimo riconoscimento regionale.