

Oggetti narrati e immaginati. Luca Meda e il disegno

Rosa Chiesa, Pierfrancesco Califano

Abstract

Attraverso l'analisi del lavoro progettuale di Luca Meda, di cui vengono presentati alcuni schizzi del suo archivio personale, il contributo propone una riflessione sul "disegno di design", ponendo l'attenzione sulla relazione tra due sue nature – l'una più tecnica e l'altra artistica – che in alcuni casi si compenetrano in modo armonioso.

La dualità che veniva attribuita al disegnatore industriale – figura in fieri negli anni Cinquanta – e l'onere di dover armonizzare le "possibilità tecniche" con le "possibilità di forma", trova in Meda una sintesi riuscita nell'uso del disegno manuale, indispensabile ed efficace strumento sia per la progettazione tecnica sia per la contestualizzazione poetica dell'oggetto, quasi un trait d'union tra un mondo concreto, quello attinente agli aspetti tecnologici, e una sfera astratta, in relazione con le valenze simboliche degli oggetti e con l'universo emozionale del designer.

A partire dalla plurima formazione di Luca Meda e tenendo presente l'impatto che i nuovi strumenti tecnologici hanno sull'attuale attività progettuale, il contributo identifica il "disegno di design" come una vera e propria metodologia di lavoro, considerato ancora oggi un fondamento per la formazione del progettista. Esso viene presentato come rilevante e ineludibile proprio per la sua capacità di integrare due saperi, quello tecnico e quello artistico, spesso a torto ritenuti antagonisti.

Parole chiave: immaginari, arte, Ulm, oggetti tecnici, schizzi.

Introduzione

Il contributo si propone di mostrare come il "disegno di design" – concepito con Rosselli [Rosselli 1957, p. 1] come «fatto completo e unitario fin dal suo nascere fra possibilità tecniche e possibilità di forma» – abbia ricoperto diversi ruoli nelle fasi analitiche, immaginative e comunicative dell'attività progettuale di Luca Meda: strumento al servizio della definizione del dettaglio strutturale e tecnico dell'oggetto, ma altresì dispositivo fondamentale per conferire poeticità agli oggetti.

A partire dall'importanza che la pratica del disegno ha rivestito nell'attività di Meda e facendo risalire la sua originalità all'educazione ricevuta dal designer, gli autori, nelle conclusioni, mirano ad allargare la riflessione nell'orizzonte di una "rifondazione culturale" basata sulla integrazione dei saperi, tecnici e artistici, come base imprescindibile di ogni disciplina progettuale.

Per fare ciò, gli autori si affidano innanzitutto alla conoscenza diretta delle fonti d'archivio, perlopiù costituito da disegni oltre che da modelli di studio e altri materiali, così come al supporto fondamentale fornito della lettura critica del recente volume *Luca Meda, Architecture, Design, Drawings* [Braghieri, Carboni, Maffioletti 2021]. Le conclusioni si fondano invece sulle riflessioni proposte da Richard Sennett nel suo celebre *L'uomo artigiano* [Sennet 2008].

Progettazione e immaginazione

Tra progettazione e immaginazione esiste un nesso indissolubile [1]. Entrambi i termini rimandano al "senso della possibi-



Fig. 1. Studio per un food processor con comandi frontali, 1996.

lità", ovvero alla facoltà umana di figurare nella realtà fattuale una realtà-altra o, per dirla con Paolo Jedlowski, di «emanciparsi parzialmente dai vincoli dell'esistente» [Jedlowski 2008, p. 238]. Michele Sinico [2016, p. 171] ha riflettuto accuratamente su tale nesso: «l'immaginazione è proprio quel gettare il pensiero in avanti, nel pro-getto, verso un futuro che non esiste ancora come realtà effettuale». In questa dialettica assume un ruolo determinante il "disegno di design", al quale è riconosciuto il compito di fungere da strumento di mediazione, vero e proprio ponte operativo-simbolico, tra la realtà fattuale e una realtà che non esiste ancora come tale.

Al "disegno di design" viene solitamente riconosciuta una natura bifida: da un lato, il disegno tecnico, attinente agli aspetti tecnologici e produttivi; dall'altro, il disegno artistico, relativo alle valenze simboliche degli oggetti e all'universo emozionale del designer. Si esplicita in ciò una caratteristica peculiare della progettazione di oggetti: essa non è un'attività autonoma, non è dunque il frutto del "libero gioco" dell'immaginazione, ma è un'attività eteronoma, limitata da fattori tecnici, economici, culturali e politici. In breve, l'immaginazione progettuale può essere definita come la facoltà umana prodotta dal dialogo tra immaginazione tecnica e immaginazione sociologica [2]. Per tale ragione, il "senso della possibilità" che caratterizza l'attività progettuale, quando non si tramuta in oziosa fantasticheria o in astratto utopismo, può essere descritto con le parole di Musil [2014, p. 14]: esso è «uno slancio, una volontà di costruire, un consapevole utopismo che non si sgomenta della realtà bensì la tratta come un compito e un'invenzione».

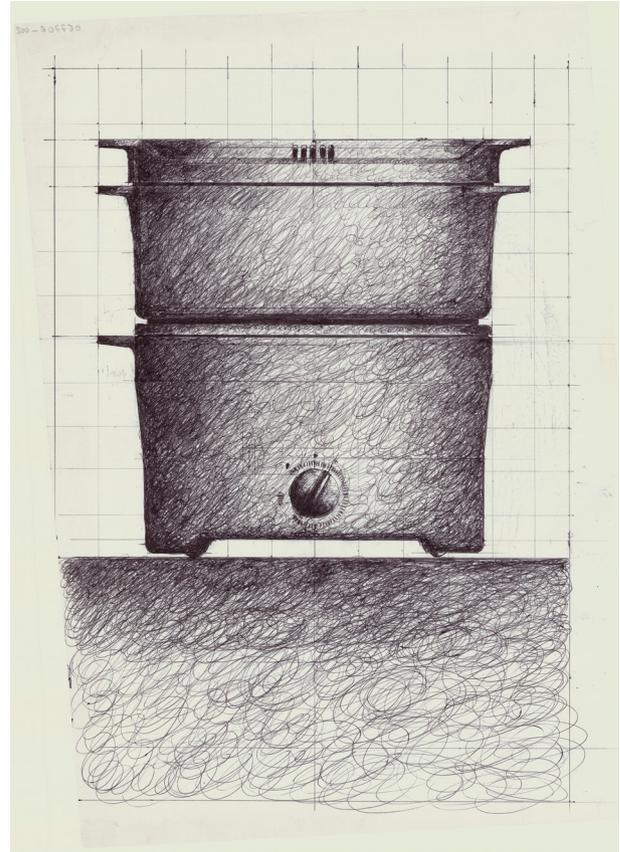


Fig. 2. Studio per un cuociriso, 1991.

L'onere di armonizzare le "possibilità tecniche" con le "possibilità di forma" trova in Luca Meda un esempio fecondo che suggerisce come il "disegno di design" possa rivestire il ruolo di strumento di mediazione e al contempo segnala come l'imprinting pedagogico influenzi la genesi o lo sviluppo di capacità innate.

Il lavoro progettuale di Luca Meda si fonda essenzialmente sullo strumento del disegno manuale che assume di volta in volta funzioni differenti, passando da dispositivo per fissare e tradurre immediatamente l'idea a strumento per l'indagine e l'elaborazione concettuale personale, a un più tradizionale e utile mezzo di rappresentazione tecnica in grado di dialogare

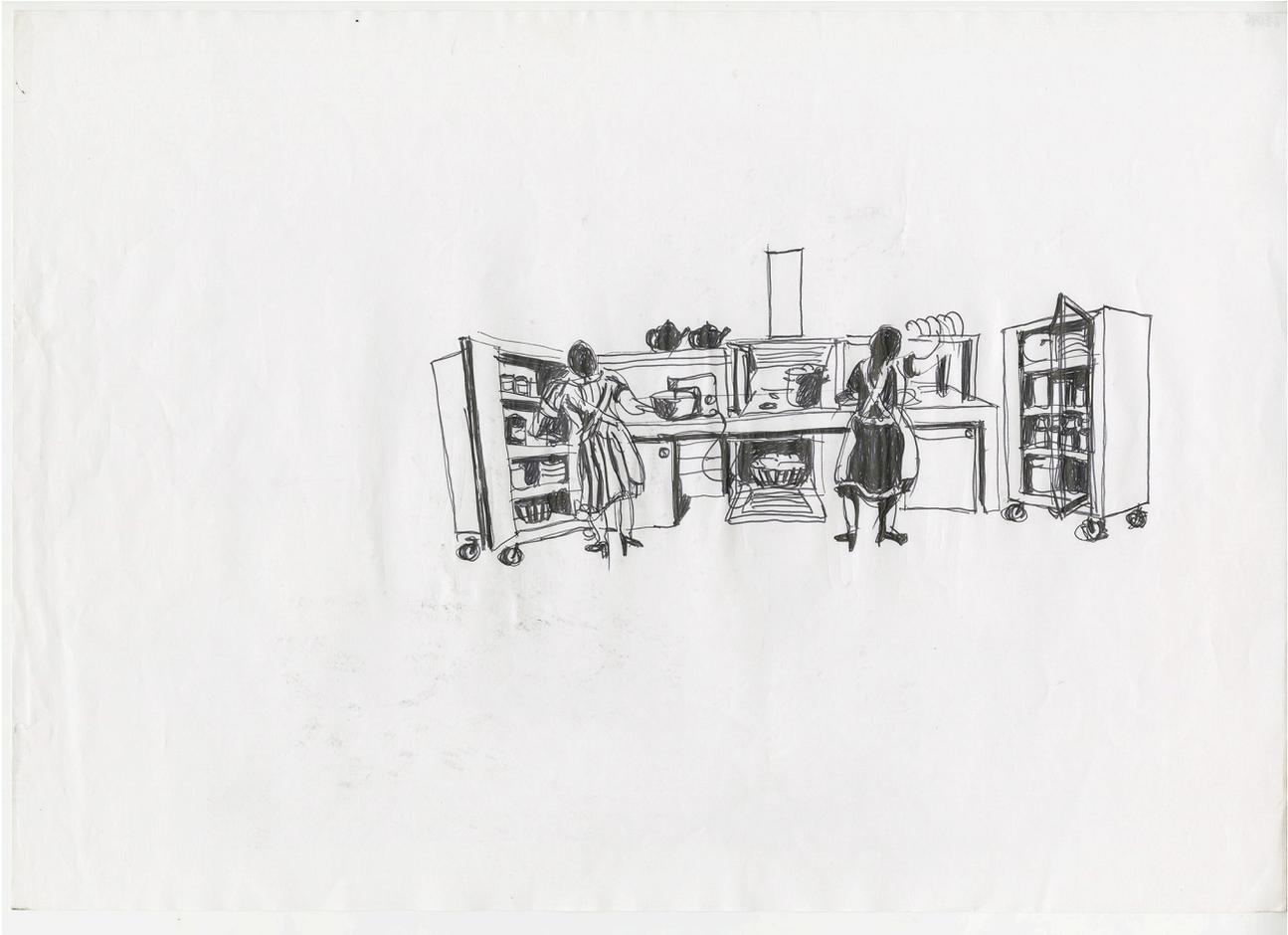


Fig. 3. Cucina Banco, 1995, disegni per il catalogo.

con altri interlocutori. Fondamentale nel sostanziare l'inedita capacità prefigurativa tridimensionale della parte interna (tecnologica) di alcuni oggetti così come essenziale nel dare forma alla cornice estetica e agli immaginari di riferimento in cui gli oggetti di Meda nascono e vivono, il disegno, quale compenetrazione misurata degli aspetti tecnici e formali, permette di definire una vera metodologia di lavoro, che trova la sua ragione genealogica nelle vicende biografiche dell'autore

e nella sua molteplice formazione, nutrita dall'ambito artistico milanese come anche dalla breve ma formativa esperienza tedesca a Ulm.

In Meda, il "senso della possibilità" trova dunque una felice sintesi nell'utilizzo del disegno manuale, indispensabile ed efficace strumento sia per la progettazione tecnica sia per la contestualizzazione poetica dell'oggetto, vero e proprio *trait d'union* tra realtà fattuale e realtà possibile.

Disegno e progetto

Il disegno, nel lavoro progettuale di Luca Meda, sia utilizzato come dispositivo di indagine personale sia utilizzato nel dialogo con altri interlocutori, assume una duplice forma, quella artistica che contestualizza/decontestualizza gli oggetti all'interno dell'universo simbolico, del mondo delle affezioni al di là del loro mero uso, sia quella tecnica che privilegia la forma dell'esplosivo assonometrico e l'assonometria per verificare la fattibilità e la giustezza del rapporto forma-contenuto.

Il disegno del *Cuociriso* risulta a questo proposito emblematico anche di come l'uso di una medesima tecnica (ricorrente in Meda) – la penna a sfera Bic su carta – si presti a rappresentare linguaggi diversi: dalla precisione millimetrica del tratto per la definizione delle componenti dell'oggetto meccanico (fig. 1) a una descrizione fortemente espressiva che anima l'oggetto conferendogli plasticità (fig. 2).

Seppur considerando l'affermazione di Meda – «non si può parlare di oggetti industriali come se appartenessero all'empireo di cose astratte, fuori dalle contraddizioni dell'economia, dalle opinioni della gente» [Mantica 2021, p. 263] – viene naturale rilevare negli oggetti disegnati da Luca Meda una propensione a proporsi come archetipi, nella loro capacità evocativa di ricordi familiari intrisi di domesticità (fig. 3), e nel loro essere immersi in una sorta di "sincronicità" che dal portato soggettivo dell'autore tocca le note di un immaginario collettivo, astraendone l'essenza in una fluida continuità tra passato e futuro.

Le "cose" [3] di Meda vengono così, di volta in volta, trasfigurate attraverso il disegno che spesso ricorre all'espedito del *ready made*, decontestualizzando e ricontestualizzando l'oggetto che assurge a protagonista indiscusso di un mondo che oscilla tra reale e immaginario, come frutto di una trascrizione onirica (fig. 4). È l'immaginazione a trasformare le dimensioni (mai deformate) dell'oggetto raffigurato che, spesso ambientato in paesaggi naturali, assume nuovi significati, diventando una sorta di altro da sé.

Accade con gli oggetti tecnici – anche i più rigorosi – che il disegno costruisca la scena utilizzata quasi come un espediente per farli apparire più "umani", mitigandone i tecnicismi. Significativi in questo senso i disegni di *Caffèconcerto* (fig. 5) – un prodotto tra i più industriali tra quelli concepiti da Meda [Chiesa 2015] – le cui linee vengono addolcite dall'organicità dei segni essenziali che tracciano un inequivocabile scorcio di costa marina – tema ricorrente che intreccia la ricerca di un luogo reale con uno da lui idealizzato –, o vari elettrodomestici Girmi (fig. 6) immersi in scenari irreali.

Negli arredi, pur senza rinunciare alla descrizione di dettagli meccanici, l'introduzione di figure umane [4] segnala la "prova di realtà" dell'oggetto di design: ad esempio nella *Sedia Ho* (fig. 7) dove la rotondità della figura femminile ritratta di schiena fa da contrappunto alla durezza delle "borchie" e permette una verifica della fruizione estetica dell'oggetto reale, simulando il momento del suo utilizzo. Attraverso il disegno dei corpi si compone dunque una "sinédouche visiva": in alcune rappresentazioni della poltrona *Vivette*, l'idea del comfort viene veicolata non dall'oggetto in sé ma dal corpo rilassato (fig. 8), così come le figure femminili che popolano il mondo Girmi (fig. 9) rappresentano il teatro della preparazione domestica, della tradizione riletta in un orizzonte fatto di ausili tecnologici. Il disegno utilizzato come dispositivo per fissare e tradurre immediatamente un'idea si serve dunque di due registri narrativi, quello artistico (che include figure reali o immaginarie, umane o animali) dove il corpo [5] (nella sua definizione precisa e proporzionata) funge da collegamento colmando la distanza tra lo spazio e l'arredo, e avvicinando l'arte e il design [6] (fig. 10) e quello più tecnico, eredità di una formazione [7] oltre che esito di un talento nella rappresentazione tridimensionale degli oggetti. Se nella rappresentazione del mondo dell'arredo il corpo partecipa in modo più esplicito, anche nelle descrizioni che appaiono puramente tecniche, emerge la medesima attenzione, soprattutto nel disegno degli elettrodomestici dove la componente dell'interazione tramite interfaccia è fondamentale strumento di comunicazione con l'utente e facilitazione all'uso dei dispositivi [Chiesa 2021].

Usato per l'indagine e l'elaborazione concettuale personale e come tradizionale mezzo di rappresentazione tecnica, il disegno in Meda trasferisce in altri casi il ragionamento sull'oggetto, sulla sua funzionalità, sulla sua componentistica, sulle relazioni tra forma e contenuto.

L'esattezza del dettaglio rappresentato (fig. 11) (che si tratti di giunti per mobili o di parti meccaniche) (fig. 12) restituisce il controllo sull'intero progetto, e la ricercatezza nell'accostamento dei materiali o nei colori (o non colori) parla di una sensibilità personale sviluppatasi nell'alveo di riferimenti colti (fig. 13).

La questione pedagogica

Partendo dalla biografia professionale di Meda [8] e rileggendo in questa luce la sua produzione iconografica si può dunque ipotizzare che il disegno ricoprisse per l'autore un

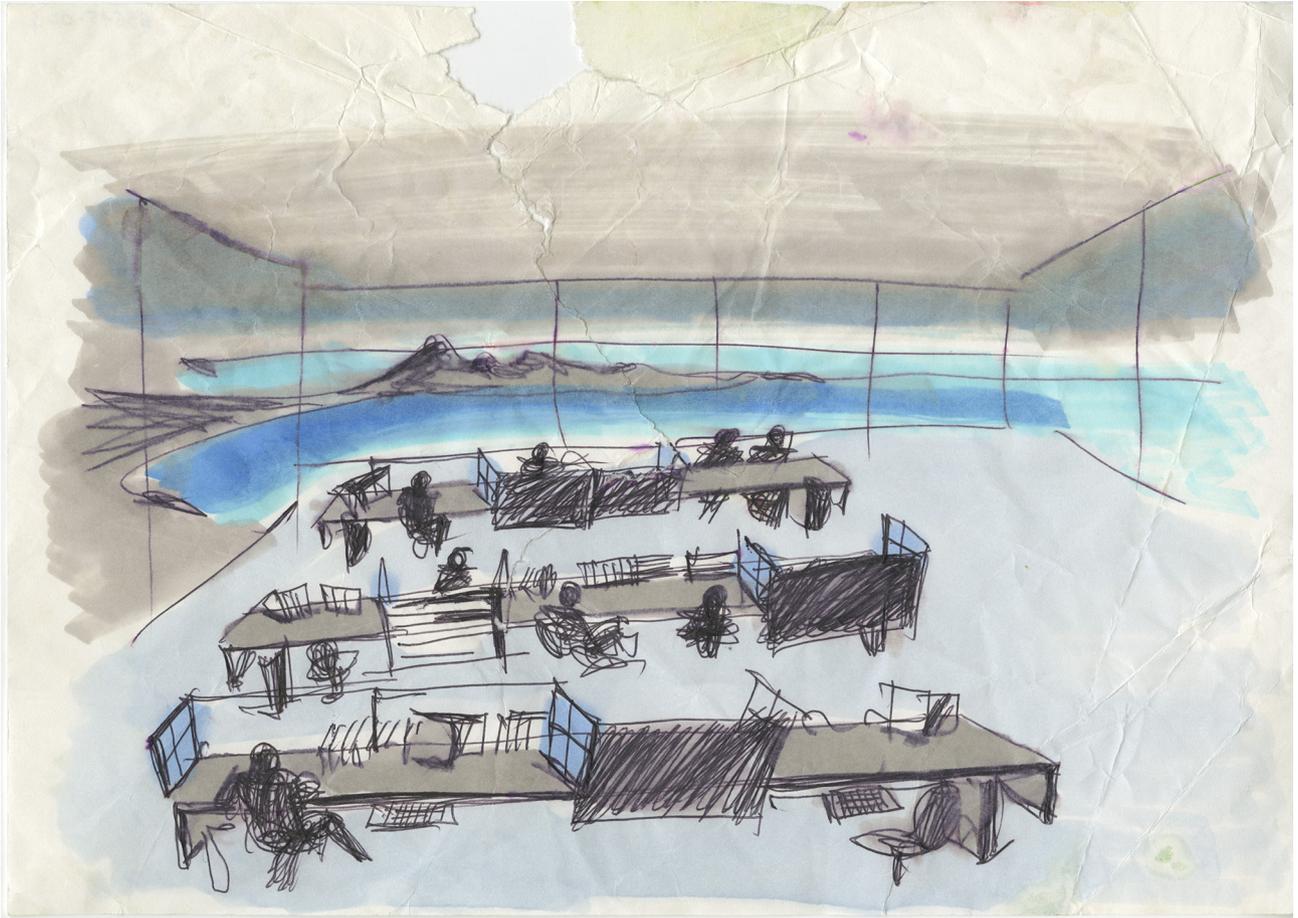


Fig. 4. Senza titolo, 1996, schizzo.

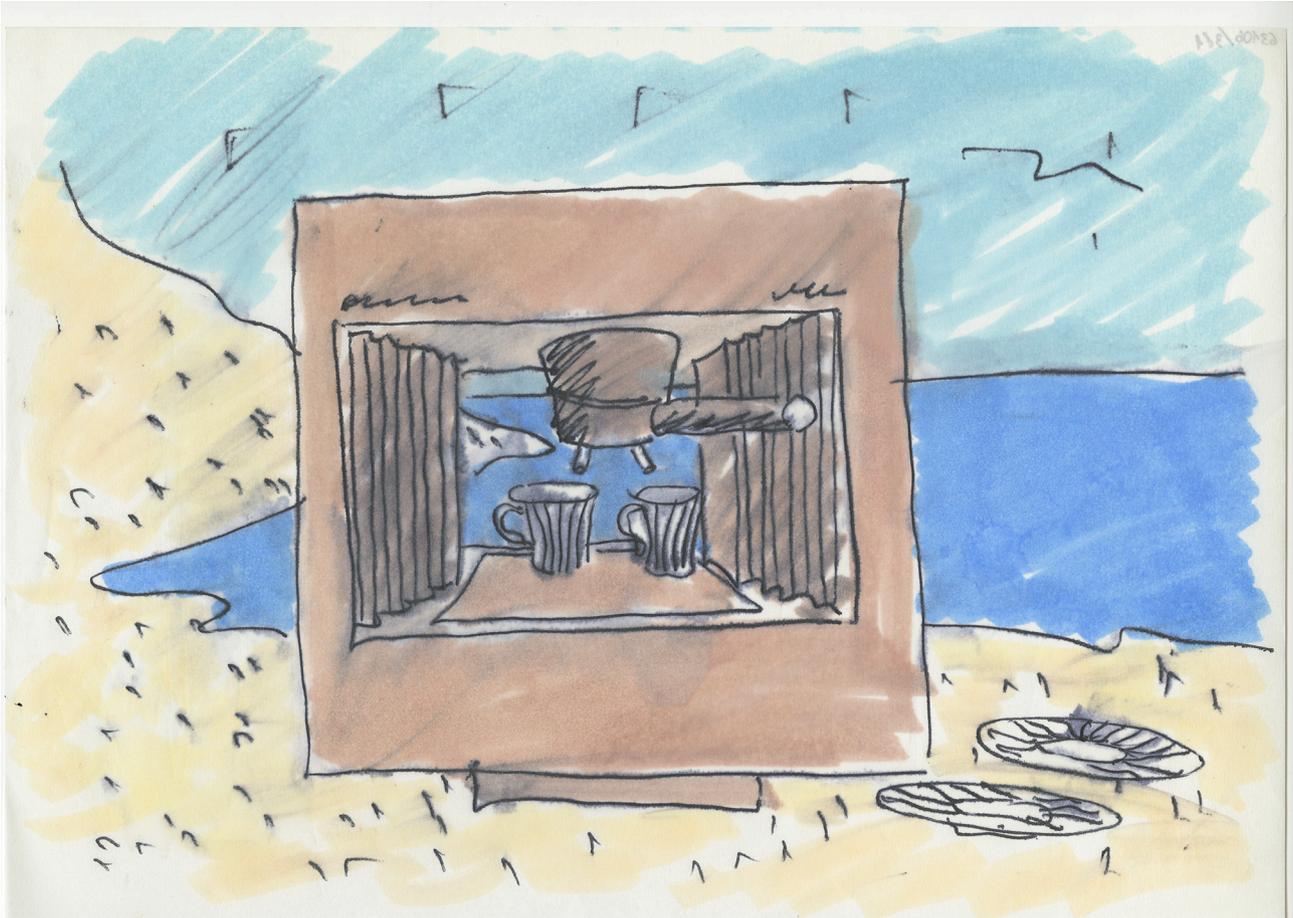


Fig. 5. Macchina da caffè, Caffèconcerto, 1983, schizzo di studio.



Fig. 6. Robot da cucina Mastrogirmi, 1984-87, schizzo.

ruolo molteplice e integrato: strumento tecnico, sempre associato a una forte resa grafica, ma anche divulgativo che utilizzava la figuratività appresa dall'arte, offrendosi come strumento privilegiato sia nella concezione sia nella comunicazione (in senso ampio) del progetto (fig. 14).

Come sottolinea Nicola Braghieri, per comprendere fino in fondo tale capacità di Meda bisogna far riferimento alla sua formazione perché «solo seguendo le diverse e opposte esperienze che hanno segnato il suo apprendistato [...] è possibile afferrare la natura del carattere e dello spirito di Luca Meda» [Braghieri, Carbone, Maffioletti 2021, p. 51]. «Le due opposte esperienze, all'Accademia di Brera e alla HfG di Ulm, seppur mai portate a termine con un diploma e costellate di continue disobbedienze e disaffezioni, segneranno il suo modo di lavorare e il suo atteggiamento verso il mondo: un continuo dialogo interiore tra la pulsione artistica e l'interesse verso i segreti meccanici della forma. Se l'impostazione di Brera privilegiava una formazione classica, per la quale l'arte figurativa era espressione esclusiva e assoluta, la Scuola di Ulm indirizzava il programma didattico e formativo verso un'interazione operativa delle arti applicate [...] con le tecnologie produttive» [Braghieri, Carbone, Maffioletti 2021, pp. 44, 45].

Se le due esperienze formative di Meda hanno trovato una sintesi fertile nel "disegno di design" sembra giusto chiedersi se, nonostante la diversità dei due approcci pedagogici, tra questi esista un terreno comune. Se seguissimo



Fig. 7. Sedia Ho, 1998, schizzo di studio.

la vulgata dominante, la Scuola di Ulm dovrebbe essere considerata come la più pura espressione del razionalismo in design, il cui approccio pedagogico rifiuta in maniera categorica tutti gli elementi di spontaneismo e intuizionismo che caratterizzano invece l'educazione artistica. Si tratta di una ricostruzione riduzionista. Come capita spesso nella storia di istituzioni pedagogiche così complesse e significative, anche la storia della Scuola di Ulm non è un racconto lineare. Molte fasi, molti approcci educativi diversi – sostenuti dalla libertà che caratterizza le istituzioni private – hanno concorso allo sviluppo di quel curriculum disciplinare che ancora oggi ha ampia influenza.



Fig. 8. Poltona Vivette, 1988, schizzo.



Fig. 9. Disegni per catalogo Girni, 1992.

È certamente vero che, soprattutto per opera di Otl Aicher e Tomás Maldonado, con la Scuola di Ulm il design si avvicina alle discipline scientifiche e si allontana dall'alveo del sapere artistico. Sarebbe tuttavia un errore non riconoscere il ruolo che l'arte ha rivestito nella formazione dei designer ulmiani. A ben vedere, un residuo artistico rimane nel *Grundlehre* (Corso Fondamentale), ovvero il primo anno di corso a cui – fino al 1961 – tutti gli studenti dovevano partecipare prima di decidere la propria specializzazione.

Il *Grundlehre* che frequentò Luca Meda nel 1958 era un corso complesso e stratificato, che aveva già subito la storica riforma di Maldonado, all'epoca direttore del dipartimento. Esso si articolava in quattro ambiti di lavoro: *introduzione alla visione* (o *introduzione visiva*), *strumenti di rappresentazione*, *laboratorio*, *integrazione culturale* (Storia della cultura del XX secolo, Metodologia, Sociologia, Matematica, Fisica, Chimica, Teoria della scienza). Se non si considerano le ore di laboratorio, costituite dal lavoro nelle officine, la sola *introduzione alla visione* occupava più della metà degli insegnamenti impartiti ai nuovi studenti. Tale disciplina era uno sviluppo dell'insegnamento di *basic design* proposto da Josef Albers. Da Albers, esso traeva innanzitutto l'obiettivo e la modalità didattica: agli studenti venivano sottoposti esercizi su questioni sintattiche che, una volta svolti, passavano al setaccio della critica collettiva. L'obiettivo, esplicitato in più di un'occasione da Albers stesso, rimaneva quello di allenare il rapporto tra la mano



Fig. 10. Senza titolo, s.d., schizzo.

e l'occhio. L'*introduzione alla visione* era dunque a tutti gli effetti un'educazione estetica, una grammatica visiva, il cui principio didattico fondante era la necessità dell'esplorazione e della sperimentazione formale.

È su questa educazione alla sensibilità e al rapporto tra la mano e l'occhio che si può riconoscere il terreno comune, ma senza dubbio differenziato, tra le due esperienze pedagogiche che hanno formato Luca Meda e che gli hanno permesso di trovare nel "disegno di design" uno strumento unico per esplicitare le nature diverse, ma in dialogo, degli oggetti.

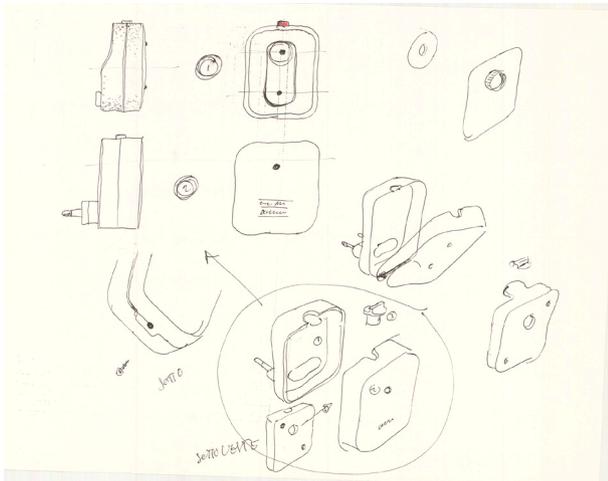


Fig. 11. Luce di emergenza LC10, Lucetta, 1982, schizzo di studio.

Conclusioni

La felice restituzione visuale di alcuni progetti e la capacità di integrare due saperi, quello tecnico e quello artistico, spesso a torto ritenuti antagonisti, che caratterizza la produzione progettuale di Luca Meda invita a una riflessione sul ruolo dell'educazione estetica nell'ambito dei percorsi di studio contemporanei in design.

L'intera produzione di design di Luca Meda può essere considerata come un repertorio di *objets à réaction poétique* [Empoli 2013] o come la autodefinitiva Meda «rielaborazione di forme consuete» [Mantica 2021, p. 58], intesa in un'accezione piuttosto ampia ad abbracciare sia gli oggetti della tradizione, quelli quotidiani, sia quelli che appartengono a un immaginario collettivo, frutto di un salto di astrazione e di restituzione sintetica di un'idea. La traduzione di questo universo di oggetti attraverso il disegno è coeva al modo contemporaneo di progettare ricalcando una consuetudine sempre più presente (e non priva di problemi) di progettare direttamente in 3D, evitando il passaggio della descrizione bidimensionale dell'oggetto. Tuttavia, come si è tentato di dimostrare, tale capacità di Meda deriva da un'educazione estetica rigorosa, quand'anche lacunosa e non rigida. È perciò lecito chiedersi se l'eliminazione di una fase essenziale del progetto – la descrizione bidimensionale – non supportata da una precisa educazione estetica sia

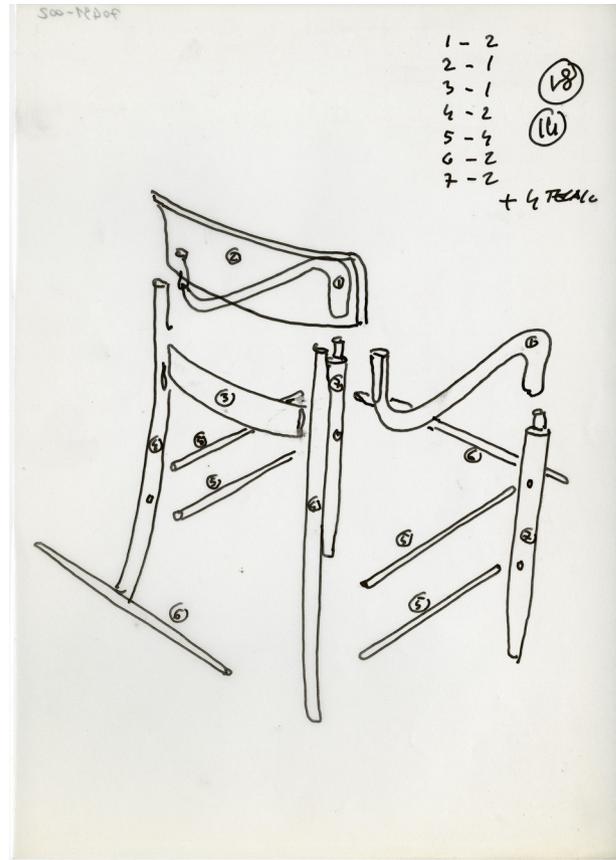


Fig. 12. Studio per sedia, s.d.

o meno un traguardo nell'impostazione pedagogica degli attuali modelli educativi nell'ambito del design. In altre parole, l'utilizzo di sistemi CAD (Computer Aided Design) già dai primi approcci alle discipline progettuali, reca un vantaggio o uno svantaggio alla pratica della progettazione di oggetti?

Senza alcun dubbio la progettazione assistita da computer è una tecnica irrinunciabile [9]. Senza di essa sarebbe impossibile progettare gli oggetti ad alta complessità strutturale che popolano la società contemporanea. Secondo Charles Lang, pioniere dei sistemi CAD, questi permette-



Fig. 13. Tavolino Poggio, 1988, schizzo di studio.

rebbero di produrre qualsiasi oggetto «in modo più affidabile ed efficiente, con tempi di sviluppo inferiori e maggiore funzionalità» [Marsh 2014, p. 39]. Inoltre, i software più avanzati, permettono di prevedere il comportamento delle singole componenti degli oggetti e il loro grado di deterioramento: è per questo che Marsh parla della conquista da parte dei progettisti di una quarta dimensione oltre alle tre dimensioni spaziali, ovvero il tempo.

Nonostante le grandi potenzialità dei sistemi CAD, nel suo celebre *L'uomo artigiano* Richard Sennett mette in guardia da un loro cieco e fideistico utilizzo. Soprattutto relativamente all'istruzione del progettista e alle prime fasi della progettazione, le preoccupazioni di Sennett sono condivisibili. Il problema dell'utilizzo delle macchine per progettare è definito da Sennett come il "problema del sistema chiuso", che si presenta ogni qualvolta pensiamo a una pratica come un mezzo per raggiungere un fine determinato: «Le macchine intelligenti offrono all'essere umano la possibilità di scindere la comprensione intellettuale dall'apprendimento ripetitivo, che segue le istruzioni, che usa la mano. Questo succede a scapito delle facoltà concettuali umane» [Sennett 2008, p. 45].

Affidando tutte le fasi della progettazione a sistemi CAD, e rinunciando così all'atto manuale di disegnare, accettando cioè una pratica progettuale scissa dalla corporeità, perdia-

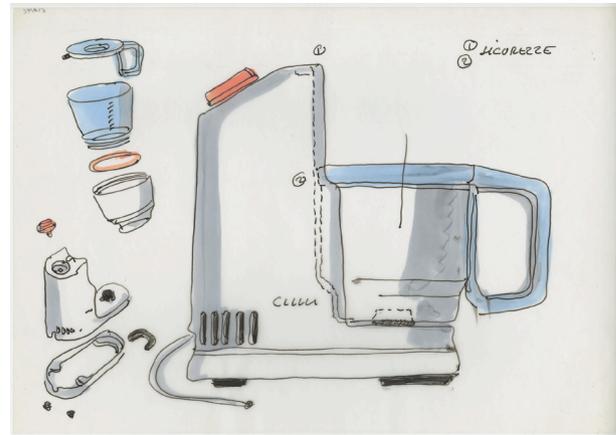


Fig. 14. Robot da cucina, 1996, schizzo di studio.

mo l'occasione di accedere a tre caratteristiche peculiari dell'esperienza fisica: il tattile, il relazionale e l'incompleto. A questa tripla perdita corrispondono tre pericoli dell'utilizzo dei sistemi CAD: lo scollamento tra simulazione e realtà, derivante dalla possibilità che la simulazione non aderisca perfettamente alla realtà; la rinuncia all'intelligenza relazionale, che nasce dalla grande capacità del sistema CAD di nascondere o rimuovere completamente alcune difficoltà progettuali; l'iperdeterminazione, ovvero il rischio che una determinazione troppo rigida delle varie parti di un progetto non permetta una modifica in corso d'opera. Questi tre pericoli concorrono al rischio di demandare il processo di apprendimento e di affinamento del prodotto dal disegno manuale alle macchine. Sennett sintetizza questa eventualità dicendo che «gli abusi del CAD illustrano come, quando la testa e la mano divorziano, è la testa a soffrirne» [Sennett 2008, p. 50].

L'esperienza progettuale di Meda e la riflessione di Sennett dimostrano che, quand'anche avessimo degli strumenti tecnologici perfetti per progettare, il disegno – ovvero l'espressione manuale di un'educazione estetica – rimarrebbe uno strumento indispensabile per la pedagogia del design e per alcune fasi del progetto. Perché se è vero che progettare è decidere, è vero anche che decidere è saper vedere, avere cioè una visione frutto dell'immaginazione progettuale. Il disegno, in tal senso, svolge un ruolo di mediazione imprescindibile.

Note

[1] Questo legame è stato indagato con acribia in Proverbio, Riccini 2016.

[2] Sul rapporto tra immaginazione tecnica e immaginazione sociologica si consultino: Breton 2006, Grais 1992, Maldonado 2022, Wright Mills 1961.

[3] Si fa qui riferimento al concetto di 'cose' espresso in Bodei 2009.

[4] Va ricordato anche il ricorso a figure immaginarie come il re matto o la donna "equilibrata". Cfr: l'iconografia di Braghieri [Braghieri, Carbone, Maffioletti 2021, pp. 188, 189].

Autori

Rosa Chiesa, Dipartimento Culture del progetto, Università IUAV di Venezia, rchiesa@iuav.it

Pierfrancesco Califano, Dipartimento Culture del progetto, Università IUAV di Venezia, pcalifano@iuav.it

Riferimenti bibliografici

Bodei, R. (2009). *La vita delle cose*. Bari: Laterza.

Braghieri, N., Carboni, S., Maffioletti, S. (a cura di). (2021). *Luca Meda. Architecture, Design, Drawings*. Milano: SilvanaEditoriale.

Breton, P. (2006). *Imaginaire technique et pensée du social*. In *Sociétés*, n. 93, pp. 69-76. <<https://www.cairn.info/revue-societes-2006-3-page-69.htm>> (consultato il 12 novembre 2022).

Chiesa, R. (2015). Dalla Subalpina a Girmi: una storia di innovazioni italiane. In *Ais/Design Storia e Ricerche*, n. 5, pp. 65-90. <<http://www.aisdesign.org/ser/index.php/SeR/article/view/106/103>> (consultato il 15 luglio 2022).

Chiesa, R. (2021). Luca Meda e l'oggetto tecnologico. In N. Braghieri, S. Carboni, S. Maffioletti. (a cura di). *Luca Meda. Architecture, Design, Drawings*. Milano: SilvanaEditoriale.

Da Empoli, G. (2013). *Contro gli specialisti, la rivincita dell'umanesimo*. Venezia: Marsilio.

Grais, A. (1992). *Grandeur et dépendance. Sociologie Des Macro-Systèmes Techniques*. Paris: Puf.

Jedlowski, P. (2008). Immaginario e senso comune. A partire da «Gli immaginari sociali moderni» di Charles Taylor. In F. Carmagnola, V. Matera (a cura di). *Genealogie dell'immaginario*. Torino: UTET Università.

Maldonado, T. (2022). *La speranza progettuale. Ambiente e società*. Milano: Feltrinelli.

[5] Si veda in particolare: Riccini 2015.

[6] Viene qui inteso il termine *design* nella sua accezione funzionale.

[7] Si fa qui riferimento alla formazione scolastica di Meda presso la Scuola di Ulm e alle collaborazioni successive con studi professionali come quello di Marco Zanuso.

[8] Si veda il contributo biografico a cura di Nicola Braghieri [Braghieri, Carbone, Maffioletti 2021, p. 36].

[9] Per approfondire le potenzialità e l'utilizzo di CAD nella produzione di oggetti, cfr: Marsh 2014, pp. 37-43.

Mantica, C. (2021). Intervista a Luca Meda. In N. Braghieri, S. Carboni, S. Maffioletti (a cura di). *Luca Meda. Architecture, Design, Drawings*. Milano: SilvanaEditoriale.

Marsh, P. (2014). *Fabbricare il futuro. La nuova rivoluzione industriale*. Torino: Codice Edizioni.

Musil, R. (2014). *L'uomo senza qualità*. Torino: Einaudi

Proverbio, P., Riccini, R. (a cura di). (2016). *Design e immaginario. Oggetti, immagini e visioni fra rappresentazione e progetto*. Padova: Il Poligrafo.

Riccini, R. (2015). Artificio e trasparenza. Il corpo sulla scena degli oggetti. In M. Ciammaichella. (a cura di). *Il corpo umano sulla scena del design*. Padova: Il Poligrafo.

Rosselli, A. (1957), *Disegno come ricerca*, In *Stile Industria*, n. 11. <<https://www.bdl.servizirl.it/bdl/bookreader/index.html?path=fe&c-dOggetto=29158#page/92/mode/2up>> (consultato il 12 novembre 2022).

Sennet, R. (2008). *L'uomo artigiano*. Milano: Feltrinelli.

Sinico, M. (2016) Ai confini dell'immaginazione progettuale, in P. Proverbio, R. Riccini (a cura di). *Design e immaginario. Oggetti, immagini e visioni fra rappresentazione e progetto*. Padova: Il Poligrafo.

Wright Mills, C. (1961). *The Sociological Imagination*. New York: Evergreen Edition.