

Disegno e Design. Declinazioni di termini e attualizzazioni di pratiche

Massimiliano Ciammaichella, Valeria Menchetelli

Declinazioni di termini

«Può essere interessante interrogarsi circa il rapporto design-disegno, e circa il ruolo del disegno nel design: sembra quasi un gioco di parole ma, come spesso accade, giocare può condurre a qualche riflessione. È noto che design in inglese significa "progetto" tant'è vero che, nei corsi di design in lingua anglosassone, la parola viene sempre accompagnata da un termine di specificazione: *furniture design*, *car design*, *lighting design* e così via. Forse meno noto è che la parola design viene fatta risalire alla parola italiana "disegno" (che deriva poi dal latino "design-are").» [Pasca 2010, p. 12].

Con questa premessa, nel saggio *Il disegno, il design*, Vanni Pasca nel 2010 si interrogava sul posizionamento dello schizzo e, più in generale, del disegno analogico quale pratica adatta a veicolare una riflessione concettuale insostituibile del progetto: la manifestazione dell'idea. Anche se in alcuni specifici ambiti del design i primi approcci

alla creazione non necessariamente lo contemplan – guidando le scelte verso forme di visualizzazione fatte di montaggi, smontaggi e riassettaggi che sintetizzano le fonti di ispirazione – il disegno torna ad assumere un ruolo centrale nel registrare i mutamenti dell'intero iter metodologico, confrontandosi con i tempi fugaci o dilatati della produzione. Del resto, il termine è iscritto nella stessa parola che in inglese indica tanto il sostantivo quanto il verbo, legando il soggetto e l'azione nella completezza di una definizione: *design*.

Come argutamente notava Pasca la derivazione latina di *designare*, in *signum*, fa coincidere la pratica del progetto con quella del disegno che, in diversi casi, diventa la carta di identità di chi attraverso segni, tracce, tracciati e

Articolo a invito per inquadramento del tema del focus, non sottoposto a revisione anonima, pubblicato con responsabilità della direzione.

campiture lascia la propria impronta, sintetizzando in uno schizzo il tortuoso avvio di un processo fatto di ripensamenti e trasformazioni confluenti nell'atto conclusivo della realizzazione, sia essa di natura materiale sia immateriale. Così come abbiamo fatto entrare nel nostro vocabolario comune la parola "design", a volte abusandone impropriamente, anche gli studiosi di lingua anglosassone concordano nel trovare assai riduttiva la traduzione del sostantivo *drawing* per "disegno", perché le azioni e gli strumenti del primo non necessariamente contengono la carica semantica e la dimensione cognitiva del secondo, la cui genealogia attraversa una lunghissima storia che comincia a delinearsi, testualmente, a partire dal trattato tardo-trecentesco di Cennino Cennini [1].

Oltre a documentare le tecniche medievali, infatti, il *Libro dell'Arte* si apre proprio alla stimolazione del pensiero nel momento in cui il pittore afferma che «Lo intelletto al disegno si diletta» [Tambroni 1821, p. 4]. Ma è il dibattito teorico, che scaturisce dagli studi dei più importanti protagonisti del Rinascimento, a intercettare le epistemologie di una disciplina che è tanto concettuale quanto dimostrata dalla ricerca empirica, ieri come oggi. Così, se nel 1435 il *De Pictura* di Leon Battista Alberti sancisce nella circoscrizione, nella composizione e nella ricezione dei lumi le condizioni necessarie al "buon disegno" dell'arte pittorica [Grayson 1980], il *Trattato della Pittura* di Leonardo da Vinci, del 1540 [2], invece definisce quest'ultima come una scienza per la quale attendere «prima col disegno a dare con dimostrativa forma all'occhio la intenzione e la invenzione fatta in prima nella tua immaginativa» [Tabarrini 1890, p. 44]. Inoltre, riferendosi all'opera di Michelangelo, Filippo Baldinucci ricorda il principio ricorrente secondo cui la pittura e la scultura sono derivate dal disegno e concorrono all'artificiosa imitazione della natura [Baldinucci 1681].

Si comprende facilmente come, per l'uomo rinascimentale, la concezione di disegno vada espansa e si debba estendere anche alla *maquette* [Powers 2020], basti pensare, ad esempio, alla descrizione delle fasi fondamentali con cui il Filarete giunge al progetto della città di Sforzinda, appellandosi al "disegno rilevato" che si traduce in un modello ligneo [Finoli, Grassi 1972].

In linea generale la trattatistica del Quattrocento e del Cinquecento si muove su un doppio registro: da una parte documenta le interpretazioni terminologiche e linguistiche che concorrono alla specificazione delle diverse metodologie, tecniche e operative, utilizzate nella raffi-

gurazione della realtà simulata e/o progettata *ex novo*, spaziando dallo schizzo al prototipo fisico; parallelamente esplicita le soggettive concezioni di una attività intellettuale vocata alla stimolazione del pensiero progettuale e alla liberazione dell'immaginario. Questa attitudine è confermata anche da Federico Zuccari che, nel 1608 pubblica *L'Idée de' Pittori, Scultori et Architetti*, operando un distinguo fra disegno esterno e interno [Zuccari 1608]. Ritornando sulle significazioni della parola "design" – ancor prima del suo istituzionale riconoscimento in quanto attività professionale strettamente interrelata con i processi di industrializzazione –, la sua origine anglosassone si colloca in pieno periodo elisabettiano e nel corso di un secolo assorbe tre differenti declinazioni terminologiche, le cui radici sono rispettivamente di derivazione latina, francese e italiana [3].

In particolare, il sostantivo risale al 1588 e viene utilizzato per «uno scopo particolare perseguito da un individuo o da un gruppo [...]; una pianificazione deliberata e mirata [...]; un progetto o uno schema mentale in cui vengono stabiliti i mezzi per raggiungere un fine [...]; uno schizzo preliminare o un abbozzo che mostra le caratteristiche principali di qualcosa da eseguire [...]; uno schema di base che governa il funzionamento, lo sviluppo o il dispiegamento [...]; piano o protocollo per realizzare o portare a termine qualcosa (come un esperimento scientifico), anche: il processo di preparazione di questo [...]; la disposizione di elementi o dettagli in un prodotto o in un'opera d'arte [...]; un pattern decorativo [...]; l'arte creativa di realizzare progetti estetici o funzionali» [Mish 1994, p. 313].

Ma a riconsiderare la centralità della parola disegno, dibattendo in chiave retorica sul concetto di design inteso come arte del costruire, è Sir Henry Wotton, ambasciatore inglese a Venezia che nel 1624 pubblica il trattato di ispirazione vitruviana *The Elements of Architecture* [Wotton 1624].

Oggi sappiamo bene come la parola "design" abbia assunto un respiro internazionale nel classificare pratiche progettuali che si innestano nei diversi settori culturali, merceologici e produttivi in cui operano; tuttavia, se si chiede a una persona neodiplomata – che si candida a iscriversi a un corso di laurea in design – di formulare una possibile definizione della materia che intende studiare e approfondire, con buona probabilità la risposta sarà articolata dai seguenti sostantivi: arte, creatività, disegno, tecnica [4]. In effetti arte e tecnica per lungo tempo sono state considerate come due entità separate dalla cultura

rinascimentale e moderna, per poi avviare un secolare processo di ricongiungimento nell'Ottocento, quando l'avanzata tecnologica ha cominciato a influire sulla funzione e sulla materia degli artefatti, per quanto la sostituzione della figura dell'artigiano con quella della macchina inizialmente non fosse vista favorevolmente, soprattutto sul piano estetico dei risultati [Vitta 2001].

Oggi «*design* indica grosso modo il luogo in cui arte e tecnica vengono di comune accordo a coincidere (e insieme a esse le loro rispettive modalità scientifiche e critiche) spianando la strada a una nuova forma di cultura» [Flusser 2003, p. 3].

In un contesto di progettualità diffusa su più campi, fatta di processi in divenire, il disegno ha sempre avuto un ruolo preferenziale di linguaggio anticipatore e conduttore dell'intera esperienza. È sufficiente registrare il pensiero dei protagonisti per comprendere come, ad esempio, per chi si occupa di concepire prodotti sia fondamentale ricorrere al segno su carta per esprimere idee e conferire loro un ordine, così il ricorso alle eidografiche tecniche analogiche diventa una condizione necessaria che travalica la pervasività dei mezzi informatici, nel momento in cui ci si appropria dello spazio neutro del foglio.

Per Odoardo Fioravanti la prima traccia apre al racconto di un avvenimento che esprime l'identità e la soggettività dell'individuo; pertanto, segno e disegno si configurano rispettivamente come simulacri della persona e del progettista. Per Luca Scacchetti il disegno continua ad essere esso stesso il progetto, perché ne argomenta le ragioni. Alessandro Mendini e Riccardo Dalisi, invece, lo considerano alla stregua di una danza compiuta dalle mani [Veneziano 2009]. In effetti, le analogie coreografiche interessano anche il design della comunicazione visiva e sono evidenti nel pensiero di Giovanni Anceschi, quando afferma che, pur non occupandosi di oggetti tridimensionali, gli schizzi preparatori di un progetto grafico spesso attingono ai linguaggi visivi dei sistemi notazionali [Bistagnino 2018].

Spostando l'attenzione sul design della moda, va considerato che pur avendo una lunga tradizione legata all'illustrazione in ambito pubblicitario – poi interrotta dall'avvento della fotografia –, i bozzetti e i figurini dei creatori difficilmente vengono resi pubblici e sono da loro considerati come personali, a volte intimi, documenti di lavoro che si moltiplicano e si evolvono prima di arrivare alla compiutezza degli elaborati tecnici [5], ai processi di sviluppo piano dei cartamodelli da consegnare ai reparti delle sartorie per la confezione di capi.

Alcuni non si affidano allo schizzo, optando per un lavoro concettuale fatto di ritagli, smontaggi e rimontaggi di immagini, confluenti nei quadri sinottici di una o più *mood-board* dalle quali estrapolare le fonti di ispirazione, altri prediligono il lavoro manuale di modellazione tridimensionale dei tessuti da drappeggiare direttamente sui corpi o sui manichini, sfruttando i potenziali delle tecniche di *moulage* attraverso le quali si ottengono facilmente i cartamodelli sartoriali. Ma chi invece non rinuncia al disegno tende a formulare un pensiero condivisibile che potremmo estendere a tutti i settori del progetto: «Un disegno può trasmettere numerose e multiformi realtà inimmaginabili [...]. Esiste una relazione intima e diretta tra la mano [...] e il mezzo che utilizza. Un disegno non ha confini, è infinito e tattile» [Borrelli 2008, p. 146].

Attualizzazioni di pratiche

L'articolazione del mosaico semantico sin qui delineato e la complessità delle relazioni che sussistono tra disegno e design hanno visto ulteriormente attualizzare ed espandere la propria portata, con la progressiva ridefinizione di entrambi i termini alla luce delle trasformazioni che li hanno stratificati attraverso le epoche e consegnati alla contemporaneità. Lo scenario attuale rappresenta allo stesso tempo l'esito di una serie di rivoluzionari mutamenti di approccio – che hanno contribuito a tracciare nuovi e più fluidi margini disciplinari –, e il punto di partenza di una matrice culturale ancora in divenire – alimentata da una molteplicità di accezioni e di ambiti applicativi. Questa dimensione molteplice è rivelata dall'ampiezza e dalla pervasiva diffusione di pratiche progettuali, di strategie sistemiche che concorrono a definire una aggiornata epistemologia del design e che affondano le proprie radici in un substrato concettuale da cui origina una visione aperta del disciplinare del disegno, nella sua valenza di atto sia ideativo sia rappresentativo.

Per ciò che concerne il design, la sua accezione più tradizionale lo lega in maniera quasi esclusiva alla definizione formale dell'oggetto progettato, identificandolo con l'ambito del prodotto e radicandosi capillarmente nel gergo comune, tanto che il ricorso alla specificazione “di design” come qualificazione di un generico artefatto, spesso nell'intento di etichettarlo come eccentrico, inquina ancora il sentire collettivo rispetto al termine design. Negli ultimi decenni, tuttavia, la disciplina è andata incontro a

«un fortissimo sviluppo legato all'ampliarsi dei suoi ambiti di ricerca e dei suoi contenuti teorici e metodologici, così come dei suoi settori di intervento» [Tosi 2021, p. 17]. Questa estensione degli orizzonti disciplinari ha in realtà origini più lontane, perché attraversa tutto l'arco del XX secolo e matura per tappe consequenziali; la sua evoluzione è stata puntualmente registrata – e così storicizzata – mediante una serie di documenti di riferimento che hanno testimoniato nel tempo l'evolvere e il configurarsi di un insieme di saperi e competenze divenuto oggi determinante, sia per il ruolo fortemente persuasivo e di conseguenza capace di orientare le scelte, sia per l'influenza culturale a livello globale.

Ripercorrere l'evoluzione del pensiero sul design attraverso questi manifesti [Bollini 2003; Piscitelli 2020] consente di comprendere come quel valore di “coscienza critica” associato a un ambito al contempo teorico e applicativo, quel «preciso *mandato* [...] che va oltre il pur nobile obiettivo di saldare in modo ottimale forma e funzione» [Riccini 2020, p. 415], sia il risultato di un processo continuo di ridefinizione e sedimentazione oltre che di rinnovamento e attribuzione di ruolo culturale.

Già tra le righe del programmatico *First things first* [Garland 1964] si leggevano le basi per il risveglio delle coscienze rispetto al tema del rifiuto delle logiche capitalistiche e per l'aggregarsi dei designer in una forma corporativa animata da principi etici, che riconosceva le proprie origini teoriche nel pensiero di Tomás Maldonado, il quale «rileva [...] la tendenza a sacrificare troppo globalmente e troppo frettolosamente la speranza progettuale» [Maldonado, citato in Piscitelli 2020, p. 194], secondo cui, invece, «il progetto intreccia i temi politici e le grandi questioni sociali e ambientali» [Riccini 2020, p. 416]. In seguito, è con il *Design memorandum. Dall'etica del progetto al progetto dell'etica*, sottoscritto dall'Associazione per il Disegno Industriale (ADI) nel 1987, che il richiamo a una visione pluridisciplinare del progetto si fa ancora più esplicito e vengono definiti tre principali assunti progettuali identificandoli nell'ambiente, nella cultura della pace e nel rispetto di diritti e doveri. La figura del designer è vista ora come capace di riunire «in sé la dimensione funzionale, la dimensione comunicazionale, la dimensione del desiderio» e in tal senso diviene portatrice di un pensiero progettuale globale, «capace di creare nuovi riferimenti culturali» e di «trarre sintesi dai vari elementi del sapere per esprimere oggetti e sistemi carichi di qualità estetiche» [ADI 1987, p. 2]. La *Carta di Monaco* del 1990 recepisce questa visione proiettando il

design nello scenario europeo, definendolo nei termini di «un equilibrio tra gli aspetti tecnologici e umanistici della cultura» nonché «uno dei teoremi etici più ampi del pensiero europeo», a sua volta fondato su tre «teoremi umanistici» imperniati sulla parola ecologia: della complessità, del progetto, delle relazioni [The Munich Design Charter, pp. 74-76]. La dimensione della condivisione innescata a partire dagli anni Duemila, con la democratizzazione della critica attraverso la rete, «amplifica la cultura della responsabilità fino ad allora relegata nei confini autoreferenziali dei progettisti per aprirsi a intellettuali, pensatori, scienziati e istituzioni» [Piscitelli 2020, pp. 198, 199], determinando un coinvolgimento globale e un sentire diffuso in cui qualsiasi utente diviene attivo e responsabile. Questa condizione dialogica pone il design al centro di un dibattito collettivo che trova riscontro nella più recente *Montreal Design Declaration* che, pubblicata nel 2017 e aggiornata nel 2019, si configura come documento aperto su un piano partecipativo sintetizzato dalla modalità della *call to action*, la cui scrittura e il cui aggiornamento assumono un carattere di continuità temporale [Montreal Design Declaration 2017]. La transizione del design «da attività funzionale al sistema produttivo e di mercato fino alla complessa galassia contemporanea del design come pensiero critico (*critical design*)» [Riccini 2020, p. 415] necessita di essere analizzata alla luce delle relazioni con il disegno. Da sempre linguaggio espressivo d'elezione di qualunque forma di progettualità, infatti, anche il disegno ha radicalmente mutato ed espanso il proprio portato semantico e il proprio campo di indagine e di applicazione. Negli ultimi decenni, attraverso il dibattito sulla cultura visuale, si sono susseguite una serie di svolte, corrispondenti ad altrettante posizioni critiche che sono state formalizzate a più riprese nell'ambito dei *visual studies* [6]. Le riflessioni teoriche incentrate sul dominio del visuale si sono dedicate a studiare la dimensione culturale della visione e delle immagini, prendendo in esame «tutti gli aspetti [...] che contribuiscono a *situare* determinate immagini e determinati atti di visione in un contesto culturale ben preciso» [Pinotti, Somaini 2016, p. XIV]. In questo campo, la genealogia degli studi visuali [Luigini 2020] ha portato alla luce, con declinazioni differenti nei contesti angloamericano ed europeo, i concetti di *pictorial turn* – inteso come il verificarsi su scala globale dell'effettiva possibilità tecnica di «una cultura completamente dominata dalle immagini» [7] – di *iconic turn* – definito per parallelismo con il *linguistic turn* ovvero instaurando un «paragone [...] tra quei due gemelli che

sono immagine e parola» [Boehm 2012, p. 129] – e in senso ampio di *visual culture* – intesa sia come “costruzione culturale della visione” che come “costruzione visuale della cultura” [Mitchell 2002].

Ma le questioni teoriche non hanno riguardato unicamente l'interpretazione e la significazione dello sguardo e il ruolo delle immagini nella società; il dibattito internazionale si è formato e interrogato da differenti punti di vista in merito all'attività di produzione delle immagini, ovvero a quell'insieme transdisciplinare di studi costituito dalle scienze grafiche: quelle aree della ricerca, della cultura e degli studi accademici che si occupano «dell'elaborazione delle immagini visive» [Cardone 2019]. Una definizione ormai pienamente matura, che rappresenta l'approdo di un percorso evolutivo che ha visto emergere in primo luogo l'ambito della *visual science* – che propone di riunire in un corpo unico le competenze fondate sul pensiero spaziale, sulla rappresentazione e sulla geometria [Bertoline 1998] – e in secondo luogo l'ambito dell'*image science* – attraverso cui si definisce il già citato approccio all'immagine come nuovo e complesso oggetto di investigazione [Mitchell 2018].

Con l'evolversi del pensiero critico intorno alle scienze grafiche sono state proposte differenti tassonomie, che ne hanno analizzato gli usi e la diffusione nei più svariati ambiti della conoscenza; tra queste, il diagramma fluviale elaborato nel 2001 da Manfredo Massironi si è rivelato particolarmente idoneo a rispecchiare la natura mutevole di questo ambito di studi, proprio per la sua flessibilità e la sua capacità di adattarsi e riconfigurarsi allo scorrere del tempo [Massironi 2001]. La proposta di attualizzazione del diagramma formulata da Enrico Cicalò ricomponne in un quadro unitario le evoluzioni determinate dall'era post-digitale, confermando da un lato la validità di un simile approccio metodologico – inclusivo, aperto e passibile di ulteriori implementazioni future – e offrendone dall'altro l'indispensabile aggiornamento rispetto alla complessità molteplice dello scenario attuale [Cicalò 2020].

Il risultato dei due processi – paralleli cronologicamente e intersecati disciplinarmente – di espansione semantica dei campi del design e del disegno è leggibile chiaramente attraverso i riferimenti che in ambito accademico ne definiscono i temi di ricerca e i contesti applicativi, ovvero le più recenti declaratorie dei settori scientifico disciplinari prima [8] e concorsuali poi [9].

Relativamente al settore scientifico disciplinare ICAR/13 - Disegno industriale, i contenuti della prima declaratoria del 2000 sono declinati espressamente in relazione a

«teorie e metodi, tecniche e strumenti del progetto del prodotto industriale – materiale o virtuale – nei suoi caratteri produttivi, tecnologico-costruttivi, funzionali, formali e d'uso e nelle relazioni che esso instaura con il contesto spaziale ed ambientale e con quello dell'industria e del mercato». Tuttavia, le parole conclusive esplicitano già un alveo concettuale di riferimento che concerne la «progettazione come prassi interdisciplinare», da cui scaturiscono «ambiti di ricerca specifici in continua evoluzione». La seconda – e vigente – declaratoria del 2015 per il settore concorsuale 08/CI - Design e progettazione tecnologica dell'architettura, in riferimento al campo del design amplia l'ambito applicativo a «teorie, metodi, tecniche e strumenti del progetto di artefatti materiali e virtuali», introducendo la tematica dello *user-centered design* ed esplicitando il concetto di «sostenibilità economica, sociale e ambientale». In aggiunta, viene enfatizzato e ulteriormente precisato il riferimento al «pensiero progettuale come prassi interdisciplinare e momento di sintesi dei molteplici saperi che intervengono nella progettazione», delimitando «gli ambiti di ricerca e di applicazione [del] design del prodotto, della comunicazione, degli interni, della moda e delle loro integrazioni sistemiche», in maniera forse ancora riduttiva rispetto al tema dell'interazione persona-persona e persona-ambiente.

Relativamente al settore scientifico disciplinare ICAR/17 - Disegno, la declaratoria del 2000 riferisce innanzitutto i contenuti alla «rappresentazione dell'architettura e dell'ambiente», individuando i pilastri disciplinari nei fondamenti della geometria descrittiva e nel rilievo; l'apertura verso un panorama più vasto è affermata dalla definizione del «disegno come linguaggio grafico, infografico e multimediale, applicato al processo progettuale dalla formazione dell'idea alla sua definizione esecutiva». Si tratta di una formulazione certamente sintetica che nel successivo aggiornamento del 2015 viene sostanzialmente confermata nell'impostazione, tranne per alcune doverose precisazioni relative agli strumenti, alle tecniche e alle procedure odierne. Una maggiore aderenza alla dimensione molteplice che contraddistingue il panorama attuale degli usi del disegno, come linguaggio transdisciplinare e come spazio di dialogo comune a una varietà di settori, è evidente nella proposta di revisione della declaratoria del macrosettore concorsuale 08/EI - Disegno, formulata dalla Società Scientifica UID [10]. Qui viene esplicitato un carattere disciplinare polisemico e di applicazione trasversale, in cui «si possono distinguere due ambiti principali,

con possibili interrelazioni: uno scientifico-tecnologico e uno sociale-umanistico»; vengono dichiarati i domini e gli ambiti applicativi, spaziando dall'ideazione alla modellazione, alla prototipazione, alla comunicazione, e così «alla gestione dell'intero ciclo di vita di prodotti anche digitali»; viene precisato il contesto non solo di ricerca ma anche didattico-formativo delle attività del settore, dichiarando per il termine disegno la «più ampia accezione di mezzo conoscitivo della struttura formale, di strumento per l'analisi, la trasmissione, la fruizione e divulgazione dei valori esistenti, tangibili e intangibili». Seppure all'orizzonte si stia profilando un nuovo aggiornamento dei riferimenti normativi, legato alla riforma dei saperi, questi passaggi appaiono indicativi di una sempre maggiore acquisizione di consapevolezza della dimensione molteplice, dialogica e inclusiva della disciplina del disegno. Una perimetrazione aperta e flessibile che rispecchia la natura del settore – con specifico riferimento all'impiego delle scienze grafiche – quando entra in relazione con altri ambiti disciplinari.

Note

[1] La prima edizione a stampa è databile al 1821 (a cura di Giuseppe Tambroni).

[2] L'origine del manoscritto è ignota e si suppone che Francesco Melzi abbia raccolto, nel 1540 ca., i disegni e le annotazioni di Leonardo da Vinci, contenute nel codice urbinato 1270.

[3] *Designatio, Dessain, Disegno* [Côte-Real 2010].

[4] Indagine svolta all'Università Iuav di Venezia e confermata dai colloqui di ammissione al corso di laurea triennale in Design del prodotto, della comunicazione visiva e degli interni, curriculum in Product e Visual design, svolti da Massimiliano Ciammaichella nel mese di settembre 2022.

[5] Vengono chiamati anche *croquis*.

Autori

Massimiliano Ciammaichella, Dipartimento di Culture del progetto, Università Iuav di Venezia, massimiliano.ciammaichella@iuav.it
Valeria Menchetelli, Dipartimento di Ingegneria Civile e Ambientale, Università degli Studi di Perugia, valeria.menchetelli@unipg.it

Riferimenti bibliografici

ADI (1987). *Design Memorandum: dall'etica del progetto al progetto dell'etica*. <<https://designmanifestos.files.wordpress.com/2019/12/design-memorandum-1987-imp.pdf>> (consultato il 23 ottobre 2022).

Conclusioni

Oggi l'accezione di design si è espansa ed è andata ben oltre i limiti della tangibilità artefattuale, rivendicando il valore plurimo di una cultura del progetto che agisce nel variabile corso della vita, nelle relazioni fra le persone e le loro interazioni con l'ambiente, nei corpi e sui corpi. Il design si è imposto nella scena globale come risorsa strategica di innovazione indispensabile per lo sviluppo dei sistemi sia produttivi che sociali. Al contempo, il disegno non è rimasto impassibile ai mutamenti dell'innovazione tecnologica e dell'evoluzione del dibattito culturale: ha riformulato i propri strumenti e significati di continuo, accogliendo la più ampia accezione del termine immagine, assorbendo una vasta gamma di modalità produttive e comunicative la cui fruizione è oramai quasi esclusivamente mediata dai dispositivi e dalle loro interfacce. In questo scenario complesso il disegno amplifica i confini del suo posizionamento, governando le diverse fasi del progetto di design e proiettandosi verso inedite metodologie, facendosi sismografo del presente nell'anticipare il futuro.

[6] Così denominati da James Elkins [Elkins 2003] e definiti come «un campo di studi accademici che hanno come oggetto il visibile e le pratiche dello sguardo in forme culturalmente organizzate» [Terrosi 2015].

[7] Si tratta della presa d'atto che «una cultura completamente dominata dalle immagini è divenuta una reale possibilità tecnica su scala globale» [Mitchell 1992, p. 91].

[8] D.M. 4 ottobre 2000, Allegato B.

[9] D.M. 30 ottobre 2015, n. 855, Allegato B.

[10] La proposta di revisione è stata approvata dal Comitato Tecnico Scientifico nella seduta del 22 marzo 2021.

Badinucci, F. (1681). *Notizie de' professori del disegno da Cimabue in qua. Per le quali si dimostra come, e per chi le bell'Arti di Pittura, Scultura e Architettura lasciata la rozzezza delle maniere Greca, e Gottica,*

- si siano in questi secoli ridotte all'antica loro perfezione. Firenze: Santi Franchi.
- Bertoline, G. R. (1988). Visual Science: An Emerging Discipline. In *Journal for Geometry and Graphics*, Vol. 2, pp. 181-188.
- Boehm, G. (2012). Iconic turn. Una lettera. In *Lebenswelt*, 2, pp. 118-129 [ed. orig. Iconic turn. Ein Brief. In H. Belting (ed.) (2007). *Bilderfragen: Die Bildwissenschaften Im Aufbruch*. Fink. pp. 27-36].
- Bollini, L. (2003). I "manifesti", coscienza etica della professione. In L. Bollini, C. Branzaglia, (a cura di). *No brand more profit. Etica e comunicazione*. Milano: AIAP edizioni, pp. 52-57.
- Borrelli, L. (2008). *Lo stile degli stilisti. I bozzetti dei Grandi*. Novara: De Agostini.
- Bistagnino, E. (2018). Per una storia del 'Disegno del Design': idee, immagini. In E. Bistagnino (a cura di). *Disegno-Design. Introduzione alla cultura della rappresentazione*. Milano: FrancoAngeli, pp. 19-109.
- Cardone, V. (2019). Immaginare un'area culturale delle immagini visive. In *XY*, 1(1), pp. 12-27.
- Cicalò, E. (2020). Exploring Graphic Science. In E. Cicalò (ed.), *Proceedings of the 2nd International and Interdisciplinary Conference on Image and Imagination IMG 2019*. Cham: Springer, pp. 3-14.
- Côrte-Real, E. (2010). The Word "Design": Early Modern English Dictionaries and Literature on Design, 1604-1837. In *Working Papers on Design*, v. 4, n. 5, pp. 1-15. <https://www.herts.ac.uk/_data/assets/pdf_file/0012/12405/WPD_vol4_cortereal.pdf> (consultato il 3 ottobre 2022).
- Elkins, J. (2003). *Visual studies. A skeptical introduction*. New York: Routledge.
- Finoli, A. M., Grassi, L. (a cura di). (1972). *Trattato di architettura di Filarete*. Milano: Il Polifilo.
- Flusser, V. (2003). *Filosofia del design*. Milano: Mondadori.
- Garland, K. (1964). *First things first*. <<https://designmanifestos.org/ken-garland-first-things-first/>> (consultato il 23 ottobre 2022).
- Grayson, C. (a cura di). (1980). *Alberti. De pictura*. Bari: Laterza.
- Luigini, A. (2020). *Adnexus. Una indagine interdisciplinare tra immagine disegno e arte*. Melfi: Libria.
- Massironi, M. (2001). *The psychology of graphic images*. New York: Psychology Press.
- Mish, F. C. (ed.). (1994). *Merriam-Webster's collegiate Dictionary. Tenth Edition*. Springfield: Merriam-Webster.
- Mitchell, W. J. T. (1992). The Pictorial Turn. In *Artforum*, Vol. 30, No. 7, pp. 89-94. <<https://www.artforum.com/print/199203/the-pictorial-turn-33613>> (consultato il 23 ottobre 2022).
- Mitchell, W. J. T. (2002). Showing seeing: a critique of visual culture. In *Journal of visual culture*, Vol. 1(2), pp. 165-181.
- Mitchell, W. J. T. (2018). *Image Science. Iconology, Visual Culture, and Media Aesthetics*. Chicago: The Chicago University Press.
- Montreal Design Declaration. (2017). <https://designmanifestos.files.wordpress.com/2020/04/montreal_design_declaration_2017_web.pdf> (consultato il 23 ottobre 2022).
- Pasca, V. (2010). Il disegno, il design. Drawing and design. In F. Serrazanetti, M. Schubert (a cura di). *La mano del designer. The hand of the designer*. Milano: Moleskine, pp. 12-15.
- Pinotti, A., Somaini, A. (2016). *Cultura visuale. Immagini sguardi media dispositivi*. Torino: Einaudi.
- Piscitelli, D. (2020). Dai Manifesti alle call to action. Note per una cronologia dei manifesti e delle Carte programmatiche. In E. Dellapiana, L. Gunetti, D. Scodeller (a cura di), *Italia: design, politica e democrazia nel XX secolo*, Atti del IV Convegno AIS/Design (Torino, 28-29 giugno 2019), pp. 191-202. Torino: Politecnico di Torino.
- Powers, J. (2020). Between Disegno & Design Thinking. In M. R. Doyle, V. Bühlmann, S. Savic (eds.). *Ghosts of Transparency*, pp. 162-169. Wien: Birkhäuser.
- Riccini, R. (2020). Il progetto fra politica e responsabilità sociale. Appunti su alcune idee di Tomás Maldonado. In E. Dellapiana, L. Gunetti, D. Scodeller (a cura di), *Italia: design, politica e democrazia nel XX secolo*, Atti del IV Convegno AIS/Design (Torino, 28-29 giugno 2019), pp. 415-420. Torino: Politecnico di Torino.
- Tabarrini, M. (1890). *Trattato della Pittura di Leonardo da Vinci. Condotta sul cod. Vaticano urbinato 1270*. Roma: Unione Cooperativa Editrice.
- Tambroni, G. (1821). *Di Cennino Cennini Trattato della Pittura. Messo in luce la prima volta con annotazioni dal cavaliere Giuseppe Tambroni*. Roma: Paolo Salvucci.
- Terrosi, R. (2015). Visual studies. In *Enciclopedia Italiana*, IX Appendice, <https://www.treccani.it/enciclopedia/visual-studies_%28Enciclopedia-Italiana%29/> (consultato il 23 ottobre 2022).
- The Munich Design Charter. (1991). In *Design Issues*, Vol. 8, No. 1, pp. 74-77. The MIT Press. <<https://doi.org/10.2307/1511456>> (consultato il 23 ottobre 2022).
- Tosi, F. (2021). Presentazione. In Bertocci, S. (a cura di). *Manuale di Rappresentazione per il Design*. Firenze: didapress, pp. 17-19.
- Veneziano, G. (a cura di). (2009). *Il segno dei designer*. Milano: Electa.
- Vitta, M. (2001). *Il disegno delle cose. Storia degli oggetti e teoria del design*. Napoli: Liguori.
- Wotton, H. (1624). *The Elements of Architecture, Collected by Henry Wotton Knight, from the best Authors and Examples*. London: John Bill.
- Zuccari, F. (1608). *L'Idée de' Pittori, Scultori et Architetti, del Cavalier Federico Zuccaro. Divisa in due Libri*. Torino: Agostino Disserolio.