



New Design for a New World, l'invisibile in mostra

Alla Fabbrica del Vapore di Milano, fino al 26 aprile, il ruolo della formazione pubblica nel design contemporaneo nell'esposizione di ISIA Roma e Pordenone e ISIA Faenza e nei dialoghi-laboratorio di ISIA Firenze

MILANO. Fino al 26 aprile, durante la Milano Design Week, gli spazi della **Fabbrica del Vapore** accolgono **"ISIA Research - New Design for a New World"**, una [mostra](#) che mette al centro il **ruolo della formazione pubblica nel design contemporaneo**. Promossa dalla Conferenza Nazionale dei Presidenti e Direttori ISIA e realizzata dagli istituti di Faenza, Firenze e Roma - insieme alla sede di Pordenone - l'esposizione si inserisce nel programma cittadino con il **patrocinio di ADI - Associazione per il Disegno Industriale, Associazione italiana design della comunicazione visiva e ISPRA - Istituto Superiore per la protezione e la ricerca ambientale**.

All'interno di una settimana in cui viene "messa in mostra" ogni cosa, questa **non è una semplice esposizione**. Piuttosto, si configura come un dispositivo che prova a raccontare il design dall'interno, restituendo il modo in cui prende forma, si costruisce, si mette in discussione.

Processi, tentativi, errori, intuizioni in mostra

Non si incontrano solo oggetti finiti, ma **processi, tentativi, errori, intuizioni**. I progetti esposti – prototipi, modelli, installazioni – parlano di **sostenibilità ambientale, trasformazioni sociali, innovazione tecnologica**, ma lo fanno mostrando anche ciò che normalmente resta invisibile: il percorso. È un racconto che parte spesso da esercizi didattici, anche molto semplici, e che si sviluppa fino a diventare qualcosa di concretamente realizzabile. In molti casi, infatti, gli studenti non si limitano a immaginare un prodotto, ma ne studiano i materiali, i processi produttivi, fino ad arrivare alla costruzione di veri e propri dispositivi. È qui che il **design si rivela come pratica insieme critica e operativa**. Un progetto, per esempio, può nascere dall'uso di materiali inusuali, come lo **SCOBY** (Symbiotic Culture of Bacteria and Yeast) derivato dalla fermentazione del tè che, una volta essiccato, assume una consistenza simile alla pelle. Ma ciò che colpisce non è solo il materiale in sé: è il fatto che **gli studenti progettino anche le macchine per lavorarlo**, come sistemi di stampaggio che tengono conto dei limiti fisici del materiale stesso. Ne emerge un approccio in cui ideazione e produzione coincidono, e in cui anche la sostenibilità non è un tema astratto, ma una proprietà concreta: materiali biodegradabili, riutilizzabili, capaci di tornare allo stato iniziale.

Comunicazione, digitale e riflessioni teoriche

Accanto al prodotto, la **comunicazione assume un ruolo centrale**. Libri interattivi, sistemi editoriali, progetti narrativi trasformano contenuti complessi in esperienze accessibili. Le **fiabe vengono riscritte e rese interattive**, i contenuti educativi diventano dispositivi visivi e tattili, mentre **progetti dedicati all'educazione affettiva e sessuale** lavorano sulla percezione e sulla consapevolezza del corpo attraverso poster e interazioni. In questi casi, il design non si limita a "trasmettere" un messaggio, ma costruisce le condizioni perché quel messaggio venga vissuto.

Un altro elemento ricorrente è il **rapporto con le tecnologie digitali. L'intelligenza artificiale entra nei processi progettuali** non solo come strumento, ma **come oggetto di riflessione**. Viene utilizzata per costruire moodboard, per generare scenari, per accelerare alcune fasi del progetto, in quella che viene definita una sorta di "**analisi dell'inesistente**". Allo stesso tempo, emergono posizioni critiche: molti lavori interrogano i meccanismi opachi del digitale contemporaneo, mettendo in evidenza una forte attenzione etica da parte degli

studenti.

Questa **tensione tra sperimentazione e consapevolezza** attraversa anche i progetti più legati alla forma. Nei **corsi di teoria**, gli studenti **lavorano senza vincoli applicativi immediati**, esplorando forme, colori, materiali, gesti. È un lavoro che può sembrare astratto, ma che in realtà costruisce le basi per leggere e progettare il mondo, avvicinandosi a una dimensione quasi semiotica del design.

Roma-Pordenone, Faenza, Firenze: approcci distinti

All'interno di questa cornice condivisa, i diversi ISIA delineano approcci distinti. **ISIA Roma Design** - insieme alla sede di **Pordenone** - propone una **visione sistemica**, in cui il progetto si intreccia con le dinamiche produttive e sociali. I lavori presentati riflettono questa impostazione: oggetti pensati per essere smontati e riciclati, dispositivi che coinvolgono l'utente nella produzione, progetti che agiscono sulla rigenerazione territoriale o sull'accessibilità cognitiva. Il designer emerge qui come mediatore, capace di mettere in relazione attori, contesti e processi.

ISIA Faenza, invece, parte dalla tradizione ceramica per spingersi verso una sperimentazione avanzata sui materiali. **Il progetto "Co-inhabited Landing" sintetizza questa ricerca:** sistemi modulari per la città che cercano di contrastare le isole di calore, integrando ceramica, acqua e vegetazione. Si tratta di micro-ecosistemi urbani pensati per migliorare le condizioni ambientali e favorire la biodiversità. In questo contesto si inseriscono anche le **sperimentazioni sul micelio** (l'apparato vegetativo e la struttura principale dei funghi), che dà forma a un materiale vivo, un **biomateriale innovativo, leggero, isolante, sostenibile e biodegradabile**, che apre scenari applicativi che vanno dal packaging all'architettura.

Sempre in relazione alla città, emergono **progetti che uniscono design e tecnologia:** sistemi di mobilità sostenibile basati su biciclette autoprodotte e condivise, oppure applicazioni che mappano le temperature urbane, suggerendo percorsi più freschi e comportamenti più consapevoli. Anche qui, il progetto non si esaurisce nell'oggetto, ma costruisce reti, comunità, strumenti di orientamento.

ISIA Firenze sceglie invece di spostare il focus sul **piano discorsivo**. Lo **spazio Agorà diventa un luogo di confronto**, in cui il design si apre al dialogo con altre discipline. Gli incontri non sono pensati come momenti celebrativi, ma come **occasioni di ricerca collettiva**.

L'idea è quella di **rovesciare il paradigma della Design Week**: non più solo vetrina, ma laboratorio. Il design, in questo senso, non è un output, ma un input, qualcosa che genera nuove domande prima ancora che risposte.

Sperimentazione, ma sempre legata al territorio

Attraverso tutti questi progetti **emerge un elemento comune**: il forte legame con il territorio. Che si tratti di materiali locali, di contesti urbani specifici o di problematiche sociali, il design si sviluppa sempre in relazione a qualcosa di concreto. Non è mai astratto, ma situato.

In questo senso, la mostra offre anche una **riflessione più ampia sul ruolo delle istituzioni pubbliche**. Come sottolinea Giovanna Cassese, presidente del Consiglio nazionale per l'Alta Formazione Artistica e Musicale (CNAM) e presidente ISIA Roma, ciò che viene presentato non è una serie di esercizi accademici, ma il **risultato di un sistema in cui formazione e ricerca coincidono**. Su una linea simile si colloca anche il p residente della Conferenza nazionale dei Presidenti e Direttori ISIA e direttore ISIA Roma Tommaso Salvatori, che legge l'esposizione come **una presa di posizione culturale**: il design non come disciplina applicata, ma come strumento critico per interpretare e trasformare il presente.

Particolarmente significativa è la presenza del **Dottorato di ricerca in Design for Social Change**, che non si limita a contribuire con contenuti, ma partecipa attivamente alla costruzione della mostra stessa, progettandone narrazioni e dispositivi. Anche questo rafforza l'idea di un sistema in cui apprendimento e produzione si sovrappongono.

Design contemporaneo come campo aperto

Nel loro insieme, gli ISIA - con le sedi di Faenza, Firenze, Roma, Pordenone, ma anche Pescara e Urbino - delineano una rete articolata, capace di tenere insieme tradizione e innovazione, teoria e pratica, ricerca e applicazione.

"ISIA Research - New Design for a New World" restituisce così **un'immagine complessa del design contemporaneo: non una disciplina chiusa, ma un campo aperto**, fatto di relazioni, sperimentazioni e responsabilità. Più che una mostra, è un **racconto in movimento**, in cui ciò che conta non è solo ciò che si vede, ma tutto ciò che rende possibile vederlo.

Immagine di copertina: ISIA Research - New Design for a New World (© Stefano Compagnucci)

About Author



[Arianna Panarella](#)

Si laurea in Architettura al Politecnico di Milano nel 2005 e nel 2012 consegue un Master di II livello in Progettazione e tecnologie. Dal 2006 al 2022 ha collaborato alla didattica presso il Politecnico (Scuola di Architettura Urbanistica e Scuola del Design) e presso la Facoltà di Ingegneria di Trento (Dipartimento di Edile e Architettura). Dal 2010 insegna presso la Scuola Linguaviva Educational Group (Storia dell'architettura, del design e dell'arte). Dal 2005 al 2012 ha svolto attività professionale presso alcuni studi di architettura di Milano e dal 2013 lavora come libero professionista e si occupa di progettazione di interni, allestimenti e grafica. Dal 2005 al 2013 ha collaborato con la Fondazione Pistoletto e dal 2013 al 2019 con il direttivo di In/Arch Lombardia. Ha partecipato a convegni, concorsi, mostre e scrive articoli per riviste e testi.

[See author's posts](#)

[+ Condividi](#)