

Presentazione del volume

Alberto Bassi

Design contemporaneo

Istruzioni per l'uso

il Mulino, Bologna marzo 2017 (pagg.144)

Presentazione tratta da <https://www.mulino.it/>

Al di là di sedie, lampade o automobili, che hanno a lungo identificato il loro campo di intervento, oggi i designer progettano anche sistemi e servizi, dall'interfaccia del bancomat al car o bike sharing. Nuove tecnologie, nuovi modi di produzione, come la digital fabrication, consumatori sempre più evoluti, attenti ai valori della sostenibilità e della facilità d'uso dei prodotti, obbligano il design a confrontarsi con le possibilità inedite offerte dai fenomeni culturali e socio-economici dell'età contemporanea.

Alberto Bassi, storico e critico del design, insegna nell'Università Iuav di Venezia. Tra i suoi libri: *Design anonimo in Italia* (2007) e *Food design in Italia* (2015), entrambi per Electa. Con il Mulino in questa stessa collana ha pubblicato *Design* (2013).

INDICE

Introduzione. Il futuro nel presente

1. Dal pop e radical design a Memphis

Più pop che radical

L'innovazione nel car design italiano

«Italy: The New Domestic Landscape»

1986, finisce l'esperienza di Memphis

Oltre un progetto debole e diffuso

2. Imprese e design alla fine del secolo breve

Made in Italy

Le difficoltà dell'imprenditoria italiana

Storia e geografia del design plurale

3. Più è noto, meno vale: la crisi del sistema

Il design espanso

Quali strumenti e quali luoghi per il design?

Economia, società e consumi

Innovazione vs nuovismo

I linguaggi del design

Fenomenologia degli artefatti

Connessi e serviti: dal prodotto al servizio, dal possesso all'accesso

4. Sloc: small, local, open, connected

«Think local and act global»

Artigianato, new craft e «su misura»

Connessi, sostenibili e «prosumers»

Open production e digital fabrication

Internet delle cose e «commons» collaborativo

5. Design: da problem solving a sense making

Progettare il significato

Il designer esperto al tempo del design diffuso

Una cassetta degli attrezzi

Estetica, qualità, valore

Da cosa nasce cosa

Semplicità

Il tempo dei limiti

Design thinking, social e critical design

Con quali occhi (e occhiali) guardare al design

Per saperne di più